2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

Nintendo® Acción

¡GRATIS!
Póster doble gigante con FICHAS DE 100 POKéMON + MAPAS DE HOENN

¡TODOS LOS TRUCOS Y CLAVES!
GUÍA COMPLETA FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

PREMIOS DE LOS LECTORES
LOS MEJORES JUEGOS DE 2003

¡MUY PRONTO ALUCINARÁS CON TODO SU PODER!

POKéMON COLOSSEUM

¡¡Se acerca el juego de Pokémon más flipante de todos los tiempos!!

Nº 138 MAYO 2004

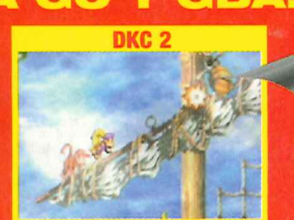


¡¡LOS BOMBAZOS QUE LLEGARÁN A GC Y GBA!!

RESIDENT EVIL 4


HARRY POTTER 3


PIKMIN 2


DKC 2




SUMARIO Nº 138 | MAYO 2004



POSTER DOBLE RUBÍ ZAFIRO pág. 39

PORTADA

Ya no falta nada para que sientas la fuerza de POKéMON COLOSSEUM

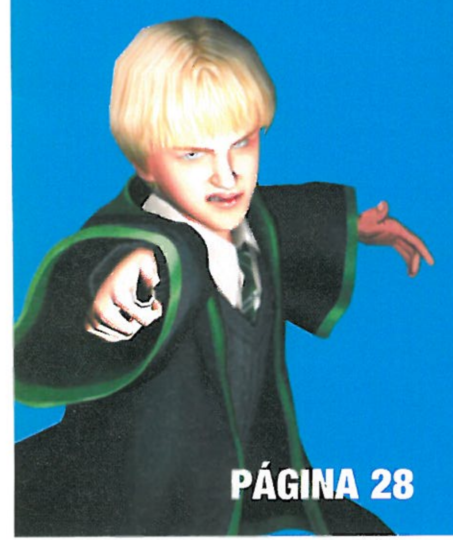
Empápate de los últimos detalles y pantallas en una preview gigante que te va emocionar.

PÁGINA 24

REPORTAJE

HARRY POTTER inundará de magia tu GC y GB Advance

Tenemos las mejores imágenes de su último juego.



PÁGINA 28

GUÍA

Soluciones y trucos de FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Paso a paso, te desvelamos todos los secretos para llegar al final del juego.



PÁGINA 60

NOVEDADES

GBA se revoluciona con METROID ZERO MISSION

Descubre por qué nuestros expertos han flipado a tope con este juego.

PÁGINA 48

REPORTAJE

¡¡Entregamos los premios!! LOS MEJORES JUEGOS DE 2003

Reportaje gigante con todos los juegos premiados. Y luego, las mejores fotos de la entrega de galardones, con fiestorro incluido.

PÁGINA 12

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN
















EN EL CD VÍDEO...

TODO LO QUE VERÁS EN EL CD QUE REGALAMOS

Corre, coge tu PC o DVD, introduce el CD Rom que viene en la revista, y disfruta de los vídeos más actuales con las novedades para GC y GBA.

1 ELIGE NOVEDADES...



Hay 55 juegos para ver. Son 24 de GBA, y 33 de GameCube. Elige, y luego los ves todos.

2 ...PARA GAMECUBE...



Junto a las novedades Nintendo, verás títulos Player´s Choice y grandes juegos de otras compañías.

3 ...PARA GB ADVANCE...



Alucina con la GBA Girls Edition, y mira qué catálogo de juegos flipante tienes para la portátil.

4 ... Y TODO COLOSSEUM



Pokémon Colosseum presenta un vídeo de 10 minutos en el que descubriremos todos sus detalles.

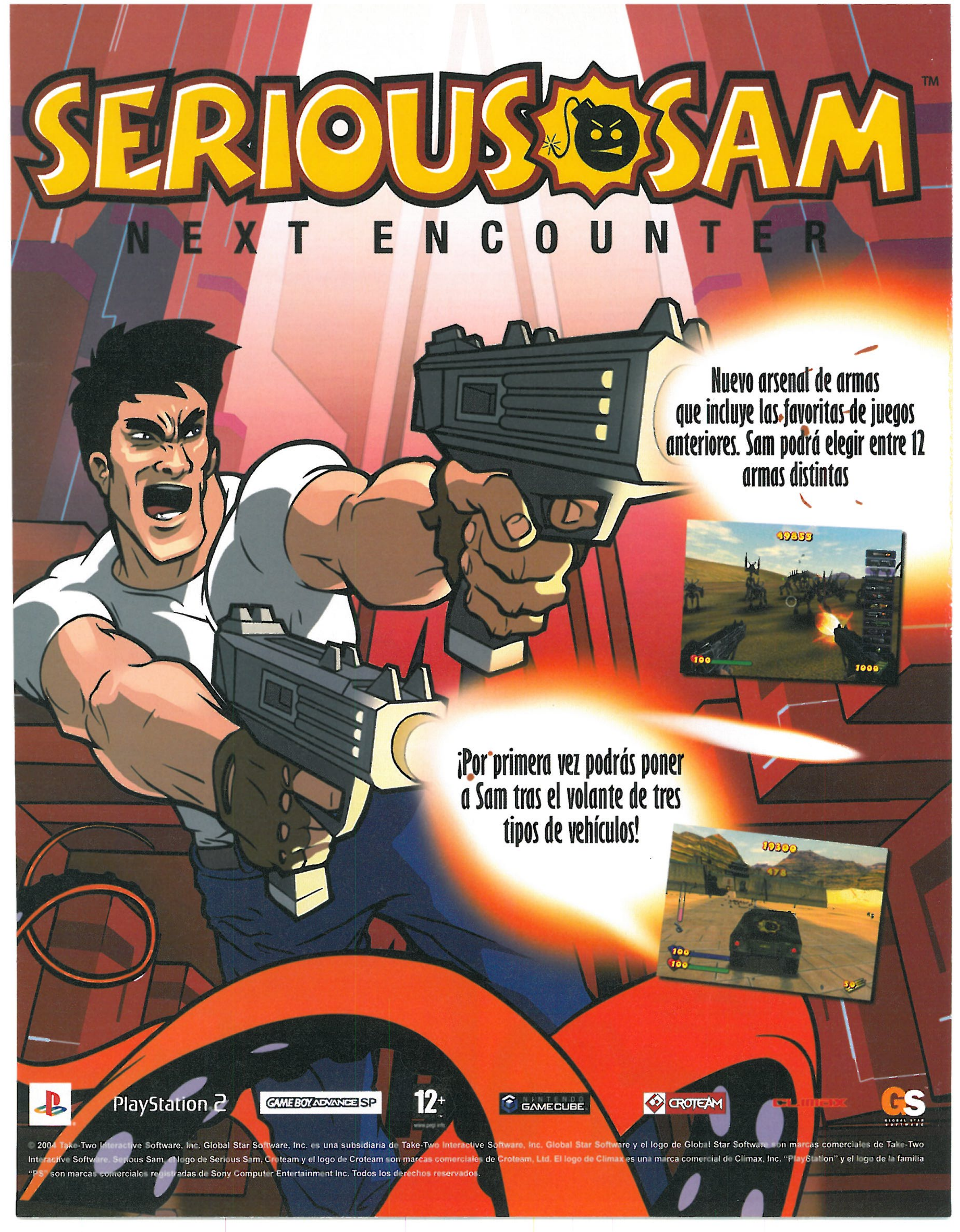
Los juegos incluidos en el CD Vídeo

Game Boy Advance

Sword of Mana
Metroid Zero Mision
Donkey Kong Country 2
F-Zero GP Legend
Fire Emblem
Final Fantasy Tactics
Pokémon Rubí y Zafiro
Pokémon Pinball
Wario Ware
Zelda: A Link to the Past
Golden Sun 2
Kirby Nigthmare in Dreamland
Advance Wars 2
Mario & Luigi
Hamtaro Rompecorazones
Donkey Kong Country
Metroid Fussion
Mario Kart
Yoshi's Island
Super Mario Advance 4
Yoshis Island: Mario Advance 3
Disney Princesas
Barbie: Horse Adventures
Disney Lizzie McGuire

GameCube

Mario Golf
Pokémon Channel
Pokémon Colosseum
Animal Crossing
Super Mario Sunshine
Metroid Prime
Star Fox Adventures
Mario Party 4
Super Smash Bros Melee
Pikmin
Luigi's Mansion
Kirby Air Ride
Mario Party 5
1080° Avalanche
Mario Kart: DD!!
F-Zero
Wario World
Game Boy Player
Zelda: Wind Waker
Soul Calibur II
007 Todo o Nada
FIFA Football 2004
El Retorno del Rey
Medal of Honor Rising Sun
Need for Speed Underground
R: Racing
Los Sims toman la calle
Tak y el Poder Juju
Buscando a Nemo
Mission: Imposible
Dragon Ball Z: Budokai
Prince of Persia
Beyond Good & Evil


SERIOUS SAM™
NEXT ENCOUNTER
Nuevo arsenal de armas que incluye las favoritas de juegos anteriores. Sam podrá elegir entre 12 armas distintas
49853
100
1000
¡Por primera vez podrás poner a Sam tras el volante de tres tipos de vehículos!
19300
478
100
100
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE SP
12+
NINTENDO GAMECUBE
CROTEAM
CLIMAX
GS
GLOBAL STAR SOFTWARE

La **locura multijugador** por fin llega a GameCube.

¡HAZTE CON «PAC-MAN» AL COMPRAR «R: RACING»!

Miyamoto tuvo la idea, Namco la ha desarrollado, y tú puedes hacerte con el nuevo «Pac Man» multijugador al comprar «R: Racing» de GameCube.

Nuestro héroe Miyamoto ha cogido el clásico "comecocos" de los 80 por banda y lo ha convertido en el ejemplo más claro de lo que debe ser la "conectividad" entre Game Boy Advance y GameCube.

Y además no ha tenido que tocar nada. El comecocos funciona de la misma manera que cuando arrasó en los salones recreativos. Hay que comerse los puntos y evitar a los fantasmas. El guión es el mismo en «Pac Man VS» pero la presentación y la jugabilidad se han adaptado a los tiempos. **El desafío ahora es exclusivamente multijugador.** «Pac Man VS» es para dos, tres o cuatro jugadores. **Uno de ellos maneja la Game Boy,** o sea que controla al comecocos. En su pantalla aparece todo el tablero en dos dimensiones, de modo que sabe perfectamente dónde están los fantasmas y tiene la ventaja de conocer el camino. La presentación es clavadita a la máquina original. El resto, los otros tres, hacen de fantasmas y por tanto tienen visibilidad reducida. **Juegan en la pantalla de la tele, en un tablero 3D,** y su objetivo es localizar la estela del comecocos y capturarlo. Cuando algún fantasma cace al comecome, pasará a controlar la GBA y se llevará unos cuantos puntos. ¿A que parece simple? Pues no veáis cómo pasa el tiempo cuando se enzarzan cuatro jugadores en la competición. ¡es un cachondeo total! Además no siempre se juega en el mismo tablero: hay seis para elegir, uno de ellos el original de la recreativa. ¿Que cuánto cuesta? Pues eso es lo mejor: **que viene gratis si te compras el último de coches de Namco,** «R: Racing». Eso sí, como habrás supuesto, es exclusivo de GameCube. No te lo pienses, ya está disponible en las tiendas...



En la tele. *Esto es lo que aparece en la tele. Tres jugadores-fantasma, visibilidad reducida, y encerrados en un círculo, como un foco, que va iluminando el camino en el tablero.*

SE PONE EN MARCHA UNA NUEVA EDICIÓN DE S2E

Y lo primero es un concurso para ponerle nombre a su robot mascota.

La segunda edición del S2e **(Salón del Entretenimiento Electrónico)** acaba de ponerse en marcha. Y como primera acción, los organizadores os invitan a poner nombre a la mascota oficial, este simpático robot diseñado por el barcelonés David Sánchez. **¿Os mola? Enviad el nombre junto a una breve explicación, a la dirección de correo info@s2eonline.com.** Tenéis hasta el 14 de mayo. ¡Buscadle un nombre chulo, colegas!

Esta nueva edición de la feria del videojuego se celebrará en el **Palacio de Congresos de Madrid entre el 9 y el 12 de septiembre.** Para cualquier información, podéis entrar en su página de internet, en la dirección: **www.s2eonline.com**

DOS CLÁSICOS PARA TU GBA

¡¡«Aladdin» y «Megaman Battle Chip Challenge» ya pueden ser tuyos!!

Capcom está pegando fuerte en GBA. Desde ya mismo puedes encontrar sus dos últimos lanzamientos para la portátil, dos atractivos cartuchitos para todos los públicos que ahora mismo os presentamos.

En **«Aladdin» controlamos al héroe de la lámpara mágica en un plataformas vistoso y muy dinámico.** El nuevo **Megaman es un torneo de lucha continuo.** Apenas hay aventura, todo pasa por combatir contra otros personajes y sus "navis", utilizando los más de 240 battle chips a nuestra disposición. Para rematar, aquí tenéis el precio de cada juego: **49,95 Euros.**


En «Aladdin» no tendrás un segundo para el aburrimiento. Saltos, vuelos en alfombra...



El combate estratégico es el punto fuerte del último Megaman para Game Boy.

Por este tipo no pasan los años. *Y menos si las nuevas ideas que lo traen al presente son tan geniales como la de «Pac Man VS». Pero algunas cosas no cambian: es tan redondo, amarillo y jugable como siempre.*

Comecocos 3D. *Aquí podéis ver una pantalla ampliada de lo que aparece en el juego, para que veáis los detalles del tablero 3D. Uno de los fantasmas en primer plano.*

En la pantalla de GBA *tenemos control absoluto de tablero y situación del resto de jugadores. La estética es 100% «Pac Man», aquella fabulosa recreativa de los 80.*

EL JUEGO MÁS RÁPIDO DE TODOS LOS TIEMPOS SE ACERCA A GBA

«F-Zero 2» estará disponible a finales de mayo, con un buen montón de novedades.

En «F-Zero 2» podremos tomar el control de nuevas y originales naves, **competir en carreras de hasta 30 corredores o participar en las historias** de algunos de los pilotos, como el Capitán Falcon. Todo de la mano de un **motor gráfico que pondrá en juego espectaculares efectos de luz y sonido,** y una sensación de velocidad total, incluso mayor que en la primera parte. Además, podremos personalizar ciertas características de la nave, como la aceleración y la velocidad punta. Respecto a los circuitos, sabed que ha aumentado considerablemente su número y complejidad, pero no ha bajado el de saltos, así que ojito con pasarse de vueltas y "tirarse" al vacío.

El nuevo F-Zero estará listo en GBA a finales de mayo. Paciencia, que todo llega.

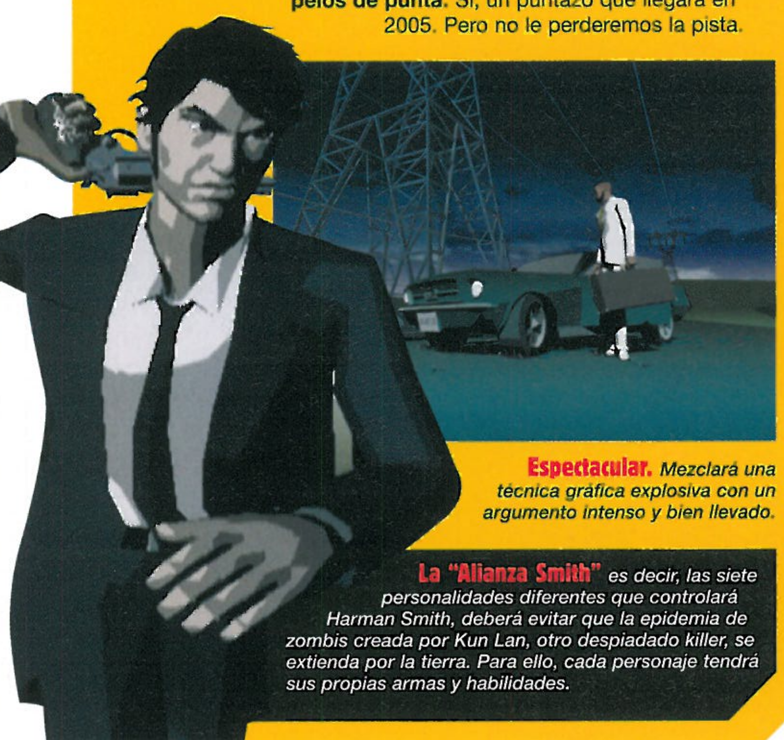


Veloz, potente... *pero tan controlable como siempre. Mandos sencillos, que se agradece a esas velocidades.*

«KILLER 7» NOS TRAERÁ EL LADO MÁS "DURO" DE CUBE

Capcom acaba de presentarlo junto a «RE4», y llegará en 2005.

«Killer 7» se anuncia como la aventura de acción más explosiva y salvaje que veremos en GC. ¡¡Cerrad los ojos niños, esto será solo para adultos!! **En el juego, realizado con técnica "cel shading", nos convertiremos en Harman Smith, un implacable asesino capaz de transformarse en siete personalidades diferentes.** Cada personaje dominará un capítulo del juego y tendrá unos objetivos que se entrecruzarán, dando vida a **una historia que nos va a poner los pelos de punta.** Sí, un puntazo que llegará en 2005. Pero no le perderemos la pista.



Espectacular. *Mezclará una técnica gráfica explosiva con un argumento intenso y bien llevado.*

La "Alianza Smith" *es decir, las siete personalidades diferentes que controlará Harman Smith, deberá evitar que la epidemia de zombis creada por Kun Lan, otro despiadado killer, se extienda por la tierra. Para ello, cada personaje tendrá sus propias armas y habilidades.*

NINTENDATA

45.390.000 **¡Es el número de juegos de Zelda que se han vendido hasta el momento!** El dato recoge desde «Legend of Zelda» NES hasta «Four Swords» GC, entre los años 1987 y 2004.

7.600.000 «Ocarina of Time» de N64 se han vendido en todo el mundo. Con esa cifra, es el auténtico "bestseller" de la serie.

7.920.000 «Zelda: Oracle of Ages y Seasons» se vendieron en GB Color.

2.220.000 «Link´s Awakening» para GB Color, lo convierten en el menos vendido.

10.890.000 «Legend of Zelda» y «Zelda II» se vendieron entre 1987 y 1988 para NES.

¡SCOOBY DOO VUELVE A GBA Y CUBE CON NUEVAS AVENTURAS!

En GBA estrena «Desatado», y para GC tendremos «El Misterioso Alboroto».

En «El Misterioso Alboroto», **Scooby y Shaggy alternarán sus habilidades para destapar el secreto del Libro de la Muerte.** Lo que supone vencer y atrapar monstruos, resolver puzzles y minijuegos, a lo largo de **cinco niveles realizados a imagen de la serie de la tele.** Ya disponible en GameCube.

«Scooby Doo Desatado» se basa en la película que acaba de estrenarse. En la versión GBA los protagonistas serán Scooby, Shaggy y Daphne, que se las verán con las criaturas más monstruosas en **siete escenarios sacados del film.** Hablando de eso, te molará saber que **en la película habrá un código que nos servirá para descubrir un final alternativo en el juego.** ¡Ve a verla!





Las situaciones (¡¡incluso podremos pilotar la furgoneta de la panda!!), el sentido del humor, los escenarios, en «Scooby Doo Desatado» todo se basa en su nueva película.

ESTE VERANO, ADIVINA QUÉ FAMOSO HÉROE REGRESA A GBA

Bueno, son dos... y son muy monos... y tienen un pariente lejano llamado KONG.

Donkey ha sido secuestrado, pero tranquilos porque el equipo de rescate estará bien representado. Además de **Diddy, tendremos a una supermona llamada Dixie,** tan hábil y simpática como su novio. Ambos se las verán con dificultades de todo tipo: saltos, enemigos, jefes finales, en escenarios variadísimos que recorrerán nada menos que **40 niveles.** Por el camino nos ayudarán Rambi el rinoceronte y Enguarde el pez espada, pero lo mejor es que podremos **controlar a los dos monitos al mismo tiempo,** combinando sus técnicas para luchar contra los malos. Por si fuera poco lo que espera, además podremos abrir un **sinfín de minijuegos,** en plan carreras o controlar un helicóptero o puzzles para darle al coco. Visualmente es tan apetecible o más que la primera parte. Pero habrá que esperar un poquito para tenerlo, hasta el **25 de junio.**





El nuevo «DKC2» va a hacernos pasar momentos muy divertidos, entre saltos, minijuegos, y gráficos chachis.

SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM

¡Una aventura sobrenatural!



¡ No te pierdas Scooby Doo 2 Desatado para GBA y PC !

SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM ¡Ya a la venta!



PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE





DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com





¡¡DALES SU MERECIDO, SAM!!

Take Two presenta «Serious Sam: Next Encounter» para GameCube y GB Advance.

Serious Sam va a llevar el shooter 3D a sus raíces: ves enemigos y te los cargas. Será una **sobrecarga de acción frenética y muchísimo humor** que nos llevará por **30 niveles** sin descanso. La acción se desarrollará en tres épocas diferentes: **imperio romano, China feudal y la Atlántida, todas atestadas de alienígenas.**

En ellas, nuestro Sam hará una exhibición de arsenal y, por vez primera, **vehículos, como un jeep o un submarino.** Un bonus nos invitará a liquidar aliens lo más rápido posible, y por la munición no tendrás que preocuparte: habrá de sobra. Y si sois varios, no pasa nada: apunta modo dos jugadores cooperativo, y deathmatch a 4.

La **versión GBA** nos llevará por el antiguo Egipto y el imperio romano, con la misma jugabilidad que en GC. Para darle más vidilla contaremos con nuevas armas con las que neutralizar a nuevos tipos de enemigos, y un deathmatch para 4 con cable link que será la bomba. Ambas versiones están a la venta desde el **16 de abril.**



Este juego vuelve a recuperar el sabor de la acción 3D: muchos aliens, muchos disparos, mucha marcha.



Sam lucirá el arsenal más potente jamás diseñado para liquidar a los aliens más feos del planeta.

EL ARTE DE LA GUERRA, SEGÚN «GHOST RECON 2»

Acción, estrategia y mucho realismo para lo último de Ubisoft.

Pues sí, **acción, intensidad, emoción,** un guión firmado por el genial escritor **Tom Clancy,** pero también el típico componente estratégico de esta serie, serán las bases de «Ghost Recon 2», una auténtica novedad que Ubisoft acaba de anunciar para GC. Con la promesa de presentarlo en el E3, ya han anticipado algunos detalles de este esperado "wargame", como que se desarrollará en el sudeste asiático, que pondrá en práctica efectos **espectaculares que aumentarán el realismo,** y que tendremos un montón de sorpresas. Será después de verano...



«Ghost Recon 2» nos sumergirá en pleno conflicto bélico. Tu comando deberá afrontar nuevas misiones en un entorno increíblemente realista.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Descubre cuándo llegarán los juegos más esperados del momento

GameCube

Mario Golf – Nintendo	**junio**
Pikmin 2 – Nintendo	junio
Shrek 2 – Activision	junio
Asterix & Obelix – Atari	julio
Spiderman 2 – Activision	julio
Wario Ware – Nintendo	**septiembre**
Donkey Konga –Nintendo	otoño
Animal Crossing – Nintendo	otoño

Game Boy Advance

Donkey Kong Country 2 – Nintendo	**junio**
Sonic Advance 3 – THQ	junio
Boktai – Konami	junio
Asterix & Obelix – Atari	julio
Mario Golf –Nintendo	verano
Hamtaro Ham Olympics – Nintendo	julio
Fire Emblem –Nintendo	verano
Kirby Magic Mirror –Nintendo	verano
Mario Golf –Nintendo	verano
GTA –Take Two	verano
Pokémon Rojo/Verde – Nintendo	**octubre**
Banjo Kazooie Pilot – THQ	octubre

¡FELIZ CUMPLEAÑOS, GBA SP!!

La portátil de Nintendo ha cumplido un año plagado de éxitos en todo el mundo.

El **28 de marzo de 2003** recibíamos con los brazos abiertos a la nueva GBA SP, la consola portátil definitiva. Y así lo ha demostrado tras un año de vida. Las cifras cantan: en todo el mundo se han lanzado **15 millones de SP, 4 en Europa.** La industria del software la reconoce como la mejor portátil de todos los tiempos, y por eso nadie ha dudado en apoyarla a tope con títulos flipantes como «Sonic 3» «Splinter 2» o el nuevo «Harry Potter 3». Felicidades, SP.



GANADORES DE LOS CONCURSOS

LOS MEJORES DE 2003 **Lote de 32 juegos GBA** Ismael Paredes Bodega, Madrid; Oscar Lemos San Emeterio, Pontevedra. **Lote de 37 de juegos GC** José Fco. Guaita García, Alicante; Higinio López Gómez, León. **KIRBY AIR RIDE** **GC + Kirby Air Ride + tarjeta de memoria** David Martínez Costas, Pontevedra. **Kirby Air Ride** Arkaitz Zabala, Vizcaya; Carlos Gª Valera, Ciudad Real; Mario Galarreta Aperte, Navarra; Ramón Casas Delgado, Salamanca; Raúl Gª Piñeles, Valladolid.

Estos son los juegos que pasarán a la gloria gracias a vuestros votos. Sí, sí, estos han sido...

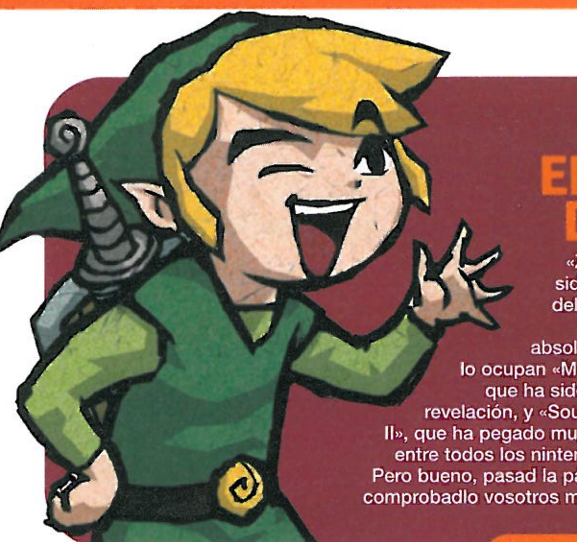
LOS MEJORES JUEGOS DE 2003

Por fin hay ganadores. Se han hecho un poco de rogar (había muuuchos votos), pero ya los tenemos aquí. Y para comunicároslos hemos preparado un reportaje gigante en el que no sólo veréis juegos, sino también la fiesta que convocamos para entregar los galardones.



LOS HOBBYPREMIOSS 2004

- **CUÁNTOS VOTOS RECIBIMOS:** 3.400.
- **CUÁNTOS PREMIOS SE ENTREGARON:** 22 (incluidos los premios de Hobby Press y los de otras revistas de la editorial).
- **QUÉ JUEGO SE LLEVÓ MÁS GALARDONES (PREMIOS N.A.):** «Zelda Wind Waker», con juego del año y mejor juego de aventuras.
- **LA COMPAÑÍA MÁS PREMIADA:** Electronic Arts (en todas las revistas).
- **DÓNDE SE CELEBRÓ LA FIESTA:** Discoteca Pachá, en Madrid.
- **¿QUIÉNES LA PRESENTARON?:** Alexis Valdez y Eva Hache.
- **¿CUÁNTA GENTE ASISTIÓ?:** Más de 200 invitados.



ZELDA, EL MEJOR DE CUBE

«Zelda Wind Waker» ha sido elegido mejor juego del año para GameCube. Además, con mayoría absoluta. El resto del podio lo ocupan «Metroid Prime», que ha sido toda una revelación, y «Soul Calibur II», que ha pegado muy fuerte entre todos los nintenderos. Pero bueno, pasad la página y comprobadlo vosotros mismos.

14 EN LA PÁGINA



EN GBA, POKéMON TRIUNFÓ

Las ediciones «Rubí y Zafiro» se llevaron el gato al agua, pero con un margen muy escaso de votos. «Golden Sun: La edad perdida» le plantó cara hasta el final, y se hizo con un dignísimo segundo puesto. El tercero es para otro clásico en aventuras, «Zelda: Link to the Past», no podía ser menos. Ya sabéis, corred a la página...

18 EN LA PÁGINA



MÁS PREMIOS EN GAMECUBE

Sí, pasen y vean cómo ha quedado la clasificación por géneros en GameCube. «Mario Kart DD» ha arrasado en juegos de carreras; «Metroid Prime» se ha hecho con el galardón a mejor juego de acción del año; y «Sonic DX» ha ganado el de plataformas. Hay muchos más en...

16 EN LA PÁGINA



... Y MÁS PREMIOS EN GBA

También en GBA hubo más ganadores, por supuesto. Por ejemplo «Splinter Cell» se hizo con el premio a mejor juego de acción; y «Pokémon Pinball» ganó en la categoría de varios. En plataformas, Mario, como no podía ser de otra manera, se puso la medalla de oro con «Mario Advance 4». Y en aventuras, adivinad quién es este chaval que está aquí justo...

20 EN LA PÁGINA



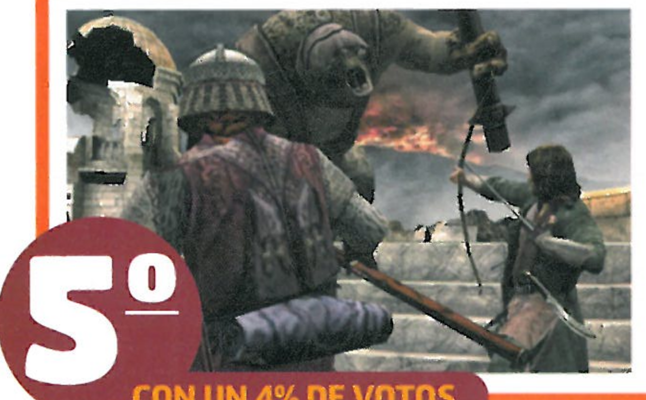
... Y PARA CELEBRARLO

Todos a la disco, a entregar los galardones a los representantes de cada compañía. ¡Menudo llenazo! Al principio todos estaban nerviosos, pensando si les iba a "caer" algún premio, pero a medida que transcurría la noche y los galardones iban cayendo, todo se transformó en buen humor y la algarabía. Vamos, que más de uno acabó bailando hasta las tantas de la madrugada... Para verlo...

22 EN LA PÁGINA

Los mejores para

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



5º

CON UN 4% DE VOTOS

- Compañía: EA GAMES
- Lanzamiento: DICIEMBRE
- Precio: 62,95 €
- Puntuación N. A.: 92

Jugar con la última pieza de la trilogía es como sumergirse en la película. Sentir la acción de todos los combates, meterse en el papel de los héroes, quedarse sobrecogido por el doblaje del film. Desde luego **es uno de los juegos que tenía que estar entre los finalistas.** No sólo por el carisma de su nombre, también porque está muy bien diseñado. Tiene un **nivel de intensidad** que se ve en muy pocos juegos, y es superatractivo.



MARIO KART: DOUBLE DASH



4º

CON UN 4% DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: DICIEMBRE
- Precio: 59,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Ya sabéis que cuando se reúnen todos los héroes Nintendo y se ponen a competir, sale algo glorioso. Aquí les ha salido **el juego de carreras más divertido de todos los tiempos.** Aunque también es verdad que le han puesto interés. Han cuidado su presencia al máximo, han "cedido" a la hora de compartir kart con otro piloto, y no les ha importado conducir en los terrenos más difíciles. Así son, por eso nos gustan tanto.



SOUL CALIBUR II

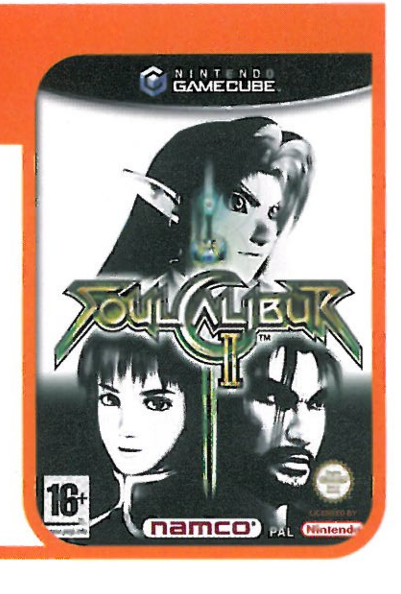


3º

CON UN 5% DE VOTOS

- Compañía: NAMCO
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Precio: 59,95 €
- Puntuación N. A.: 97

Hacía tiempo que los nintenderos no disfrutábamos de un juego de lucha de este nivel. **No es ya sólo la presencia de Link, es que además hay cantidad de luchadores, combos, extras,** el control es genial, los gráficos son una pasada, las animaciones se salen, vamos, que no se le puede poner ninguna pega. Por eso ocupa el podio de los mejores juegos del año. Sí, también puede ser **porque está el amigo Link...**





GAMECUBE

METROID PRIME



2º

CON UN 13% DE VOTOS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Precio: **29,95 €**
- Puntuación N. A.: **99**

Ha sido **uno de los bombazos del año.** Para muchos, una obra de arte que CUBE ha llevado a su máxima expresión. Su **nivel técnico** nos ha dejado boquiabiertos; su **absorbente mecánica** de juego ha resultado irresistible; su duración, un mínimo de 25 horas de tensión y acción, es incomparable. Y para rematar, la ambientación redondea un juego que ya se ha convertido en **imprescindible** para todos.



LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación N. A.: **100**

Nintendo ha vuelto a acertar con ZELDA. Al principio muchos no lo veíais, pero nosotros teníamos claro que iba a arrasar. Y así ha sido. **Su genial estética, su desarrollo que hace imposible aburrirse, y la cantidad de sorpresas** que nos reserva, lo han convertido en **EL JUEGO DEL SIGLO.** Miyamoto está haciendo la segunda parte, pero mucho, mucho tiene que innovar para que supere esta obra de arte.

1º

CON UN 57% DE VOTOS

Los mejores juegos por géneros para GameCube

LUCHA

1º CON UN 88% DE VOTOS



SOUL CALIBUR II

■ Compañía: NAMCO ■ Lanzamiento: OCTUBRE
■ Precio: 59,95 € ■ Puntuación N. A.: 97

En juegos de lucha no hay rival para él. Y se ve que casi todos vosotros pensáis lo mismo. Estos sensacionales duelos uno-contra-uno entre los mejores luchadores y luchadoras, cada uno con su arma favorita, han arrasado entre los nintenderos. Larga vida a «Soul Calibur II».

2º CON UN 9% DE VOTOS

DBZ BUDOKAI



Un juego de lucha muy original, hecho a la medida de sus protagonistas. Se ve que Goku sigue teniendo tirón entre todos vosotros.

3º CON UN 3% DE VOTOS

MORTAL KOMBAT D.A.



Los combates más salvajes, vistosos y realistas que veréis jamás. Su calidad es innegable, aunque a veces se pase de bestia.

AVENTURAS

1º CON UN 83% DE VOTOS



ZELDA W. WAKER

■ Compañía: NINTENDO ■ Lanzamiento: JUNIO
■ Precio: 59,95 € ■ Puntuación N. A.: 100

Resultado apabullante para Zelda. El mundo está de acuerdo: hay montones de cosas por hacer, el control es soberbio, los combates se salen, la banda sonora es flipante y los gráficos impresionantes. Poco más se puede añadir a todo esto. ¿Todavía no te lo has comprado?

2º CON UN 8% DE VOTOS

RESIDENT EVIL ZERO



La gran aventura de terror para disfrutar sólo en GameCube. Una historia única que te atrapa sin remedio.

3º CON UN 5% DE VOTOS

SPLINTER CELL



La aventura de Sam Fisher se ha colado con gran "sigilo" entre los mejores de este género en Cube. ¡Es la bomba!

JUEGOS DE ACCIÓN

1º CON UN 52% DE VOTOS



METROID PRIME

■ Compañía: NINTENDO
■ Lanzamiento: OCTUBRE
■ Precio: 29,95 €
■ Puntuación N. A.: 99

No sólo ha sido el segundo juego más votado a los mejores del año, sino que además lidera la categoría de acción. Seguro que ha sido **por la descarga de adrenalina que provoca cada partida.**

2º CON UN 17% DE VOTOS

EL RETORNO DEL REY



La versión consolera de una de las pelis más de moda, ha triunfado también en la categoría de acción. Será el efecto Aragorn...

3º CON UN 12% DE VOTOS

REBEL STRIKE



Un nivel técnico por las nubes, pasmosa jugabilidad, una saga de leyenda y, por supuesto, exclusivo para GameCube. ¿Quién se resiste?

CARRERAS

1º CON UN 60% DE VOTOS



MARIO KART DD!!

■ Compañía: **NINTENDO** ■ Lanzamiento: **DICIEMBRE**
■ Precio: **59,95 €** ■ Puntuación N. A.: **97**

En la review ya dijimos que era el **primero en diversión, en piques multijugador y también en número de jugadores** (hasta 16 en red LAN). Ahora además se ha ganado el primer puesto en juegos de CARRERAS barriendo a sus rivales, que por cierto son dos buenas piezas.

2º CON UN 17% DE VOTOS

F-ZERO GX



Las naves de este juego son sin duda el cacharro más rápido que ha pasado por una consola. ¡¡Esto sí que es velocidad!!

3º CON UN 17% DE VOTOS

NFS: UNDERGROUND



Mucho más que un juego de carreras. Coge tu coche y conviértelo en una obra de arte. Como los buenos "tuneros", hala.

DEPORTES

1º CON UN 49% DE VOTOS



FIFA 2004

■ Compañía: **EA SPORTS** ■ Lanzamiento: **DICIEMBRE**
■ Precio: **59,95 €** ■ Puntuación N. A.: **97**

Bueno, si **450 equipos con 10.000 jugadores reales, 40 selecciones, Manolo Lama y Paco González, estadios de verdad,** cánticos como en los campos cada domingo, si todo esto no hubiera hecho de FIFA el campeón de este género, es que el mundo se habría vuelto loco.

2º CON UN 17% DE VOTOS

1080º AVALANCHE



El snow está de moda, y más cuando está llevado a la pantalla de una forma tan genial. Medalla de plata.

3º CON UN 10% DE VOTOS

POTTER QUIDDITCH



Interpretación perfecta del deporte favorito de los magos. Rápido, ágil y con personalidad. Está arrasando, ya veis.

PLATAFORMAS

1º CON UN 41% DE VOTOS



SONIC DX

■ Compañía: **SEGA** ■ Lanzamiento: **AGOSTO**
■ Precio: **59,95 €** ■ Puntuación N. A.: **91**

El erizo se ha llevado el gato al agua. Sí, suena un poco raro pero a ver quién dice que no es verdad. **Un plataformas con este nivel de acción, con aventura, con un desarrollo tan variado y con Sonic** en el papel de protagonista, tenía que arrasar por narices. Y así ha sido, ya lo veis.

2º CON UN 34% DE VOTOS

RAYMAN 3



Rayman no sólo pega innumerables saltos, también pelea, resuelve puzzles y participa en divertidos minijuegos.

3º CON UN 24% DE VOTOS

WARIO WORLD



Wario lo tiene muy claro. Eso de jugar como en GBA pero en 3D, mola todo. Nintendo le ha diseñado un juego a su medida.

VARIOS

1º CON UN 69% DE VOTOS



MARIO PARTY 5

■ Compañía: **NINTENDO** ■ Lanzamiento: **DICIEMBRE**
■ Precio: **59,95 €** ■ Puntuación N. A.: **93**

¡Pero cuánto sabéis! Como se nota que os mola Mario Party. Es una experiencia multijugador, de diversión directa e incombustible, que además cuenta con los chicos de Nintendo en su mejor momento. Si juegas en compañía, no hay otro igual. Y si estás solo, tampoco.

2º CON UN 23% DE VOTOS

LOS SIMS 2



Son unos recién llegados a GC, pero han sabido conquistarnos a golpe de simpatía y simulación. Pues nada, enhorabuena.

3º CON UN 9% DE VOTOS

WORMS 3D



Un título ya clásico que ha llegado a GC en 3D y con todo el sentido del humor del mundo. Nos encanta que os encante.

Los mejores para

SPLINTER CELL



- Compañía: **UBISOFT**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Precio: **49,95 €**
- Puntuación N. A.: **95**

El juego más emblemático de espías aterrizaba en GBA con el renombre de las versiones grandes, pero un esquema de juego diferente. ¿Triunfaría?, ¿llegaría a convencernos? No sólo ha sido un éxito de público, a juzgar por las ventas, sino que además la crítica ha respondido igualmente, y ahora vosotros lo habéis elegido entre los cinco mejores juegos del año. **Calidad, duración, jugabilidad.** Todo bien combinado para llevarlo al triunfo.



5º
CON UN 3% DE VOTOS

FINAL FANTASY TACTICS



- Compañía: **SQUARE-ENIX**
- Lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Precio: **44,95 €**
- Puntuación N. A.: **94**

Una de nuestras compañías favoritas, Square, ha vuelto a sus orígenes para deleitarnos con su maestría "rolera". El desarrollo de «FF Tactics» está **repleto de épicas batallas, complejos combates que por su creciente dificultad y larga duración** os mantendrán atrapados durante mucho tiempo frente a la GBA. Además, como a nivel gráfico también está muy conseguido, seguro que no tendréis problemas para aguantar el tirón.



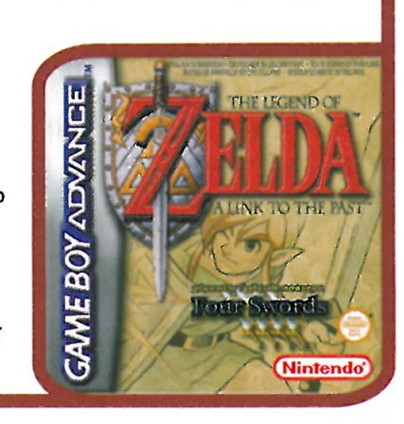
4º
CON UN 13% DE VOTOS

ZELDA: LINK TO THE PAST



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **ABRIL**
- Precio: **39,95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

Nintendo ha cogido el juegazo de SNES y ha actualizado todos los aspectos que faltaban por pulir para sacarlo en Advance. Y triunfar. Porque han acertado de pleno. Así se lo habéis reconocido, adjudicándole lugar de honor en el podio. **Premiando el reto a la inteligencia, la acción, la habilidad y el "regalazo" de un segundo juego incluido en el cartucho.** Una cosita llamada «Four Swords» que nos tiene viciados a muchos por aquí.



3º
CON UN 19% DE VOTOS



GB ADVANCE

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



2º

CON UN 22% DE VOTOS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Precio: **44.95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

Era lógico. «Golden Sun II» sólo podía estar aquí o justo delante, el primero del año. Las votaciones han sido muy reñidas, y se nota que este género ha calado hondo entre vosotros. De hecho la primera entrega ya fue un rotundo éxito de ventas, así que ésta ha continuado el fenómeno con el mismo virtuosismo gráfico y una ajustada dificultad. **Sus puntos fuertes, sin duda el equilibrio en los combates y la duración.**



POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

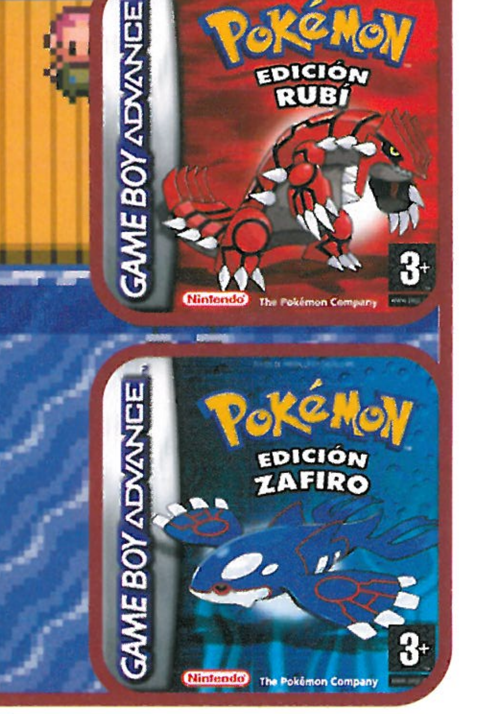
- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **AGOSTO**
- Precio: **39,95 €**
- Puntuación N. A.: **98**

¿Qué podemos decir a estas alturas de esta maravilla de juego? Aunque hay que reconocer que no ha sido por mucha diferencia, se ha hecho con el premio al mejor juego del año. Los fans estarán de acuerdo, y los no tan fans tendrán que dar su brazo a torcer. **Es el mejor Pokémon de todos los tiempos; tiene las suficientes novedades, cumple con las tradiciones y ha convencido a todo el mundo.**



1º

CON UN 24% DE VOTOS



Los mejores juegos por géneros para GB Advance

ACCIÓN

1º CON UN 50% DE VOTOS

SPLINTER CELL



- Compañía: **UBISOFT**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Precio: **49,95 €**
- Puntuación N. A.: **95**

Cambia la perspectiva, pero el juego continúa siendo **tan ágil y rompedor como las versiones mayores.**

2º CON UN 18% DE VOTOS

MEGAMAN ZERO 2



Un megaman de los clásicos, con scroll lateral, mucha acción y diferentes héroes protagonistas. De lo mejorcito.

3º CON UN 12% DE VOTOS

MEDAL OF HONOR



Genial adaptación a portátil del espíritu «Medal of Honor». Sin vista subjetiva pero con una jugabilidad explosiva.

PLATAFORMAS

1º CON UN 24% DE VOTOS

SUPER MARIO ADVANCE 4



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Precio: **39,95 €**
- Puntuación N. A.: **96**

Su tremenda jugabilidad y altísima duración, han hecho de él el mejor juego de Mario para tu Game Boy.

2º CON UN 20% DE VOTOS

DONKEY KONG



Sus innegables calidad, simpatía y duración, le han convertido en el segundo mejor plataformas según vuestros votos.

3º CON UN 20% DE VOTOS

KIRBY NIGHTMARE



Entretenido, variado y con sentido del humor. El gran Kirby sigue arrasando entre los jugones con su diversión.

AVENTURAS

1º CON UN 26% DE VOTOS

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**
- Precio: **44,95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

El **mejor juego ROL con combates por turnos** que ha llegado a GBA. Y eso no se puede discutir.

2º CON UN 25% DE VOTOS

POKéMON RUBÍ ZAFIRO



Por poquito, pero no es la aventura del año. Pues no será porque le falte exploración, acción o riesgo. Bueno, será otro año.

3º CON UN 25% DE VOTOS

ZELDA: A LINK TO THE...



Menuda rivalidad en este género. Fijaos, si hasta el gran Zelda ha quedado tercero. Y eso que viene con «Four Swords».

DEPORTES

1º CON UN 54% DE VOTOS

FIFA 2004



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **20 NOVIEMBRE**
- Precio: **48,95 €**
- Puntuación N. A.: **95**

Derrocha realismo y jugabilidad. Su control, número de jugadores y equipos, lo convierten en el mejor.

2º CON UN 26% DE VOTOS

NEED FOR SPEED



También en la GBA se "tunea" a gusto, y más con esos gráficos tan realistas y los circuitos en 3D. Buena elección.

3º CON UN 12% DE VOTOS

TOP GEAR RALLY



Coches enormes, velocidad al límite y gran variedad de modos de juego. Todo en 3D y con una sensación total de rally.

VARIOS

1º CON UN 36% DE VOTOS

POKéMON PINBALL



- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **DICIEMBRE**
- Precio: **39,95 €**
- Puntuación N. A.: **97**

¡Es ponerse a jugar y no parar nunca! **¡El pinball más dinámico y enganchante** del mundo mundial!

2º CON UN 31% DE VOTOS

ADVANCE WARS 2



Mueve tus tropas, bloquea al enemigo, piensa en la mejor estrategia y no le des opción. ¡Un juego para ser Napoleóoooon!

3º CON UN 19% DE VOTOS

WARIO WARE



Menudo juego loco se ha marcado el colega Wario, ¿eh? No hay quien se resista a probar sus reflejos con tanto minijuego.

NINTENDO GAMECUBE.

The Pokémon Company

EL 14 DE MAYO LLEGA UN NUEVO DESAFIO...

POKéMON COLOSSEUM

...Y DOS MODOS DISTINTOS DE VIVIRLO

3+ www.pegi.info

CONÉCTATE

MODO HISTORIA

Explora, entrena, lucha y captura más de 40 Pokémon, que no puedes encontrar en Pokémon Rubí o Zafiro de GBA, en una espectacular aventura en 3D

MODO COMBATE

Elige tus Pokémon mejor entrenados de Pokémon Rubí o Pokémon Zafiro, y combate con ellos en Nintendo Game Cube en 3D

POKéMON COLOSSEUM MEGA-PAK:

Por el mismo precio de la consola y el juego, llévate gratis: el juego Pokémon Box, el cable para conectar tu GBA a NGC y la tarjeta de memoria 251



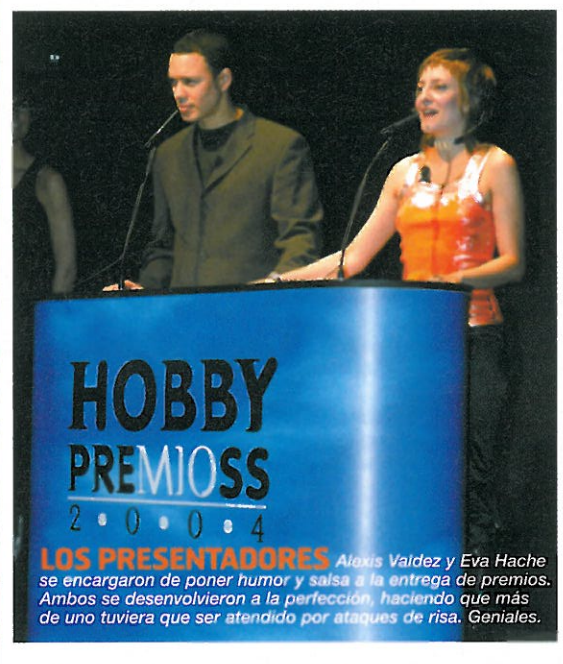


http://pokemon.nintendo.es

La fiesta de los HobbyPremioss, edición 2004

El lunes 29 de marzo, Hobby Press reunió a todas las compañías de videojuegos para celebrar un acto muy especial. Nuestros lectores habían elegido los mejores juegos del año y por fin se iban a desvelar los resultados. Nos fuimos todos a la discoteca Pachá, y esto fue lo que pasó. ¡Que lo pasamos genial!

LOS MEJORES TUVIERON SU PREMIO EN.. UNA CEREMONIA DE "OSCAR"



LOS PRESENTADORES *Alexis Valdez y Eva Hache se encargaron de poner humor y salsa a la entrega de premios. Ambos se desenvolvieron a la perfección, haciendo que más de uno tuviera que ser atendido por ataques de risa. Geniales.*



LOS PREMIADOS *Hala, mira qué bonita la foto de "familia", con todos los ganadores mostrando sus trofeos. Se nota que nuestros premios tienen su valor, ¿eh? Fijaos qué contentos están todos. Los de Nintendo, los de Electronic Arts, los de Konami... hasta los de Sony, vamos. Nuestra enhorabuena, chicos/as.*



CON NINTENDO *Ernesto Maquieira, de Nintendo, con Mónica Marín (Directora de Publicidad de N.A.) y José Colino.*



A CARCAJADAS *los más de 200 asistentes a la fiesta recibimos los chistes de Alexis y Eva, que derrocharon sentido del humor y buen hacer.*



EN EL CIELO *rodeados de "angelitas", Roberto R. Rollón, Director de Marketing de Ubisoft (de blanco) y José Colino, Director Comercial de Hobby Press.*

Y LLEGÓ EL MOMENTO DE LA VERDAD...
LOS GANADORES, AL ESTRADO

Y los finalistas son... Pero ganador sólo hay uno. Bueno, unos cuantos. Todos estos que veis aquí. Los premiados de Nintendo Acción, los de Hobby Press y los del resto de revistas de la editorial.

PREMIOS DE NINTENDO ACCIÓN



Juego del año de GameCube

ZELDA: THE WIND WAKER

A la izquierda, Juan Carlos García, Director de Nintendo Acción, entrega el premio de juego del año de GC. A la derecha, Rafael Martínez, Director Comercial y de Marketing de Nintendo España, lo recoge. Todo muy amistoso.



Juego del año de GB Advance

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Juan Carlos, que parecía querer todo el protagonismo, felicita a Nicolás Wegnez, Jefe de Marketing de Nintendo España, al recibir el premio al mejor juego de GBA del año. Nico, por cierto, es el "hombre Pokémon" en España.





Compañía del año

ELECTRONIC ARTS

Francisco Arteche, Director General de Electronic Arts, recogió el premio que reconoce el éxito de ventas y crítica de los juegos de esta compañía. ¡Menudos titulazos!



Compañía española de desarrollo

PYRO STUDIOS

Iñigo Vinos, Director de Marketing de Pyro Studios, muestra orgulloso el premio que acredita a Pyro como la compañía española de desarrollo más importante de 2003.



A la trayectoria profesional

PABLO RUÍZ

Pese a su juventud, Pablo Ruíz, responsable de FX Interactive, lleva más de 20 años en este sector. Pablo fue uno de los "padres" de Dinamic, así que fijaos qué buena trayectoria...

PREMIOS DE LAS OTRAS REVISTAS



Juego del año

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Los lectores de Hobby Consolas lo decidieron. Susana González, de Konami, lo recogió.



Consola del año

PLAYSTATION 2

Javier Martínez Avial, Director de Marketing de SCEE, se llevó el trofeo otorgado por los lectores de Hobby, conste.



Mejor Juego de Xbox

PROJECT GOTHAM 2

José Antonio Ramírez, Brand Manager de Xbox, posa sonriente con el premio de Hobby.



Mejor juego para PC

GTA VICE CITY

Francisco Encinas, Director General de Virgin Play, recogió el premio otorgado por los lectores de Computer Hoy Juegos.



Mejor juego para PC

CALL OF DUTY

Carlos Mateos, Jefe de Producto de Proein, fue el encargado de recoger el trofeo al juego del año de la revista Micromanía.



Juego del año de PS2

PRINCE OF PERSIA

Roberto R. Rollón, Director de Marketing de Ubisoft, hace los honores.

¡Se acerca el juego de tus Pokésueños!

POKéMON COLOSSEUM



¡Pokémaniacos todos, en breve jugaremos nuevas aventuras y combates Pokémon... en GameCube!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- RPG/ESTRATEGIA
- 13 MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **GENIUS SONORITY**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Quien ya tenga GameCube, que no se tire de los pelos porque, aunque no se compre el «Pack Colosseum», **al comprarse el juego encontrará, de regalo, una tarjeta de memoria 59.**
- El mes pasado publicamos que podrías transferir Pokémon desde todos los cartuchos Pokémon de GB... ¡pero no! **Sólo se podrá con Rubí y Zafiro.**

¡EN CUBE, A LO GRANDE!

- Todos soñábamos con ello: **¡un RPG Pokémon con la tecnología de Cube!**



Los jóvenes de la moto rara son Thomas y Yuki, los protagonitas del primer RPG Pokémon para Cube.

¿Cómo? ¿nuevas aventuras Pokémon? Pues sí, eso hemos dicho. Si eres de los que se jactan de conocer el mundo de Hoenn como la palma de su mano, echa para atrás ese orgullo porque en Hoenn existe una región que no conoces aún, **la región de Aura. Allí es donde vive nuestro nuevo héroe, Thomas.** Bueno, Thomas, o como quieras llamarlo tú, que, de toda la vida, en un juego Pokémon cada uno llama al prota como quiere, ¿no? Quienes no podrán ser renombrados serán **sus dos Pokémon iniciales: Umbreon y Espeon.** Le acompañarán desde la mismísima secuencia de introducción del juego, donde comenzaremos a alucinar con las imágenes que aparecerán en nuestro televisor, pero, sobre todo, nos quedaremos flipados con **el enrevesado argumento.** Al principio no nos enteraremos de nada, excepto de que hay un gran "pete" en un sitio raro (relleno de gente más rara aún) y Thomas sale pitando de allí... ¡sonriente, el pillín! Pronto conoceremos a Yuki, una chica que enseguida se hará amiga nuestra, y tendremos reveladores diálogos con decenas de personajes secundarios. Así, a medida que vayamos avanzando, nos iremos dando cuenta de que esto...

¿ES QUE HABRÁ POKéMON NUEVOS? No, anteriores. Este "desconocido" se llama Croconaw y es la evolución de Totodile, Pokémon inicial de Oro/Plata. Será uno de los oscuros en Colosseum.

Será otra historia

De hecho, una historia totalmente distinta a lo que los RPG de la portátil nos tienen acostumbrados. Hombre, de acuerdo en que también


Conoceremos personajes que podrán ayudarnos a resolver la aventura, como los dos de azul, policías de Ciudad Pirita. El tío "tirao"... no parece que vaya a ayudar.



Aunque Nintendo incluirá aproximadamente 240 Pokémon distintos en el DVD, cada uno de ellos estará diseñado en maravillosas 3D, pero con el estilo de la saga.



LOS COMBATES DE SIEMPRE, COMO NUNCA

La dinámica de los combates en «Pokémon Colosseum» será exactamente la misma que en Rubí y Zafiro. Vamos, que habrá que elegir el ataque de tus dos Pokémon, a qué enemigo atacar, si usar una Pokéball, tal... Pero todo en bellos y grandiosos escenarios, con entrenadores y Pokémon modelados en perfectas 3D.



Thomas y Yuki harán migas al poco tiempo de comenzar el modo Historia. Entre los dos tendrán que encontrar al culpable de la existencia de los Pokémon Oscuros.



Si no tienes un cartucho Rubí/Zafiro, podrás jugar con Pokémon prestados.



En el modo Historia, combatiremos en escenarios callejeros como éste.

Con «Pokémon Colosseum» viviremos nuevas aventuras Pokémon en Aura, una nueva zona del mundo de Hoenn donde los Pokémon escasean y hay bandidos por todos lados.

tendremos que ir por ciudades, hablando con gente y capturando Pokémon, pero hasta ahí llegan las similitudes. **En la región de Aura no habitarán muchos entrenadores** y los que consigamos encontrar podrán ser "buenos" o "malos". Los "buenos" nos retarán, sencillamente, para ver quién es el mejor. Pero **los "malos"... todos formarán parte del Equipo Cepo,** una organización que se dedica a lo único que teníamos prohibido desde el principio de los tiempos: capturar Pokémon de otros entrenadores. ¿Cómo combatiremos a tan malvados oponentes? ¡Pues con su mismo sistema, chavales, **arrebatándoles sus Pokémon!** Eso sí, sólo tendremos oportunidad de lanzar Pokéball a los Pokémon, como dice Jimmy, "ennegrecíos". Aunque, en realidad, en el juego se llamarán... (venga, dilo tú; qué pesadito estás).

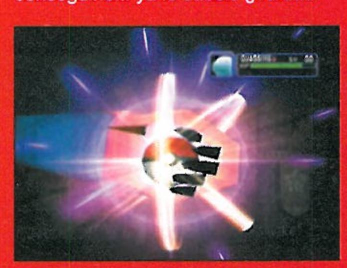
¡"Pokélos Ojcuros"!

¡Pokémon Oscuros, Jimmy! Estos Pokémon han sido convertidos en **auténticas máquinas de luchar, carentes de todo sentimiento.** Tal será su nivel de fiereza, que ¡incluso podrían atacar a los humanos sin sentir remordimiento alguno! Pero no deberemos tenerles miedo pues, como hemos dicho, **serán nuestro objetivo. Deberemos ir capturando "oscuritos" en nuestros viajes** ▶

¡HOLA, QUE ME LLEVO TU POKéMON!

LA ÚNICA FORMA DE HACERNOS CON NUEVOS POKéMON SERÁ ARREBATÁNDOSELOS A OTROS ENTRENADORES. Siempre con la condición, por supuesto, de que el Pokémon que vayamos a capturar sea "ojcuro". Sabremos si hay alguno en combate cuando nuestra amiga Yuki nos lo diga. Desde entonces, el Pokémon aparecerá envuelto en una neblina negruzca, y nos centraremos exclusivamente en capturarlo. Para conseguirlo... ya lo sabéis ¿verdad?


Lo primero es hacer que la barra de energía del bicho descienda un...


...poco. Entonces será el momento de tirar una Pokéball Cepo. Si rula...



...nos haremos con el Pokémon y podremos sacarlo a luchar desde ya.



Cada una de las ciudades de «Pokémon Colosseum» tendrá su Coliseo. Para visitarlos, tendremos que inscribirnos en un campeonato de entrenadores.



Durante los combates seremos obsequiados con primeros planos de los Pokémon, de sus entrenadores, y también con zooms, alejamientos y rotaciones de cámara.



Los Centros Pokémon seguirán presentes, y sus dependientes, tan amables como siempre. Además, allí encontraremos los típicos PC's y lugares de conexión a GBA.



UNA HISTORIA MUY INTRIGANTE

DESDE EL PRINCIPIO DEL JUEGO NOS VEREMOS METIDOS EN LÍOS SIN SABER PORQUÉ. Ni quién, ni cuándo, ni "pa cuálo"... Todo lo que tendremos a modo de pista será la secuencia de introducción. A partir de ahí, algunos personajes que en un principio nos parecerán legales, se descubrirán como importantes "malos de la película". Y también tendremos que investigar el pasado del mismísimo Thomas. Que sí, que cae simpático, el chaval, perooo... ya iréis descubriendo cositas, ya.

El modo Combate contará aproximadamente con 240 Pokémon, y permitirá que 4 jugadores conecten sus GBA, con sus cartuchos Rubí y Zafiro, para disputar de combates por parejas.

por Aura, e ir eliminando su mal a base de hacerles participar en los combates que vayamos disputando. Cuando consigamos que el halo negro que emanan desaparezca, **¡habremos salvado un Pokémon! Pokémon, por cierto, que podremos enviar a nuestro cartucho Rubí o Zafiro de GBA.**

Échales un cable, pues

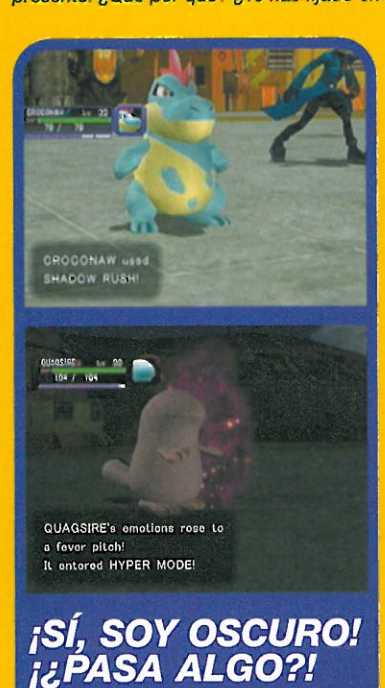
Como sabréis, además del alucinante modo Historia, **el otro 50% de «Pokémon Colosseum» será el modo Combate.** Los más versados en historia de Pokémon, sabrán que este modo se asemejará una barbaridad a los consagrados cartuchos «Pokémon Stadium» para N64. Entre las bárbaras semejanzas estará el hecho de poder **transferir Pokémon de GBA a Cube.** Es decir, que los Pokémon que vienes mimando tiempo ha en tu cartucho de Rubí o Zafiro, podrán luchar (previa transferencia de datos mediante el cable Cube-Advance) en los maravillosos escenarios de «Pokémon Colosseum». En este modo se nos irán proponiendo combates contra **los 8 entrenadores de cada uno de los 5 Coliseos.** Y podremos luchar como en el modo Historia, es decir, en combates de 2 contra 2, o en el clásico 1 contra 1. Pero también encontraremos algunas diferencias, claro. La primera, la **opción Monte Batalla,** donde



El humor típico de Pokémon, a pesar de que este juego sea algo más "serio", seguirá presente. ¿Que por qué? ¿Te has fijado en la octogenaria entrenadora de Grovyle?



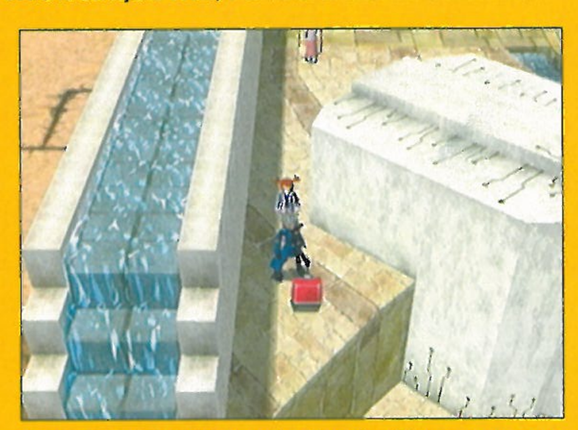
El diseño de los escenarios será totalmente original. Nos veremos caminando por una ciudad oasis, un desierto del lejano oeste, o un hotel circular como el de arriba.



¡SÍ, SOY OSCURO! ¡¿PASA ALGO?!

Sí pasa, sí. Los Pokémon Oscuros, además de estar pelín "pirados" y tal, se distinguirán de los normales en dos aspectos. El primero, que cuanto más tiempo pasen en estado Oscuro, más ataques irán olvidando. El otro, que todos tendrán el ataque "Fiebre Oscura", y podrán entrar en "Modo Hiper" en cualquier momento de la pelea, estado desquiciado en el que no harán caso a su entrenador.

Aura, la nueva zona de Hoenn, será un mundo desértico pero tecnológicamente avanzado. ¿Has visto ese coche volador?



Habrá que recorrer las ciudades de arriba abajo porque, como en todo buen RPG, los más insistentes tendrán su premio.



Todos los Pokémon mostrarán gestos de fiereza al atacar. Sí, sí, hasta el "siempreadorable" Pikachu pondrá cara de perro.



Como la zona de Aura no tiene Pokémon salvajes, en las tiendas no venderán Pokéball. ¡A buscarse las lentejas, tocan!

podremos **combatir con hasta 100 entrenadores.** Segunda, que además se incluirá la opción de **combate por equipos para 4 entrenadores,** cada uno con sus Pokémon y su Advance. Y la tercera, que aunque en Rubí y Zafiro hay 200 Pokémon, **en este modo podremos encontrarnos con más de 240 Pokémon diferentes.** ¡De lo que se deduce que habrá Pokémon de otras ediciones de GB! ¿Supondrá eso que podremos transferir Pokémon exclusivos de Oro y Plata a la edición Rubí y Zafiro? ¿Sí? ¿No? ¡Qué lío, ¿eh?! Bueno, ya te desliarás cuando metas el juego en tu Cube y... ¿qué? ¿no tienes Cube?

Una caja de sorpresas

Pues es tu oportunidad, si no tienes Cube. **El MegaPak Colosseum** incluirá tu ansiada Cube, un mando, el juego mismo... y, por si no fuese bastante, cable Cube-GBA, una tarjeta de memoria 251 (de las negras), ¡y «Pokémon Box»! ¡Toma ya! Seguro que hay más de uno que está pensando en tener dos Cubes.

¡CON CADA ATAQUE, UN ESPECTÁCULO!

CADA POKéMON TENDRÁ SUS ATAQUES Y CADA ATAQUE, SU ANIMACIÓN. Será probar el primer ataque y empezar a caérsenos la babita. Absolutamente todos los movimientos aparecerán en tu pantalla de TV con un espectacular efecto formado por luces, reflejos, ondas, deformaciones, partículas... Una verdadero derroche de creatividad y nivel técnico, obra de los señores de Genius Sonority.




REPORTAJE
¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

Harry y sus amigos están a punto de emprender la aventura más peligrosa de sus vidas. ¿Te atreves?

Gryffindor

Así es Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Este es el libro más excitante de Potter. Será también una película extraordinaria. Y por lo que hemos visto, el juego va a dar un salto gigantesco sobre las entregas anteriores. Más largo, más difícil, más intenso que nunca. Harry Potter volverá a cautivarnos.

Tras una buena pelea en casa de los Dursley, que es como acostumbran a empezar las novelas de Potter, Harry decide largarse con viento fresco (y tanto, era casi de madrugada) del hogar. Buena decisión, porque desde ese momento todo serán intensas emociones en su vida.

De primeras, descubrir el **sorprendente autobús noctámbulo, un transporte urgente creado exclusivamente para magos,** que dejará a nuestro amigo ante la puerta del enigmático Caldero Chorreante, único paso posible al callejón Diagon. Allí se reunirá con Ron y Hermione, sus inseparables colegas, para hacer las compras de libros del año, y preparar el traslado a la estación. Pero el viaje en el Expresso a Hogwarts tampoco será como esperan. Un ataque de los siniestros Dementores les hará darse cuenta rápidamente de que ese año nada va a ser normal en la escuela de magia. Y no es porque dominen la adivinación (que de hecho son un poco mantas), pero su profecía se va a cumplir punto por punto. Aquí será precisamente donde comenzará nuestra aventura en el juego. Salvando a Harry de los Dementores. Emocionante, pero sólo el principio. En «El Prisionero de Azkaban», **nuestros amigos van a vivir la aventura más peligrosa y divertida de sus vidas.** Van a descubrir que aún quedan muchísimas cosas por conocer en el mundo de los magos, entre ellas la existencia de una prisión de la que se creía imposible escapar (Azkaban), de nuevas criaturas (como el hipogrifo) y objetos mágicos (el mapa del Merodeador es genial), y una serie de misteriosos personajes que al final no serán lo que parecían ser (vale Sirius Black...). ▶

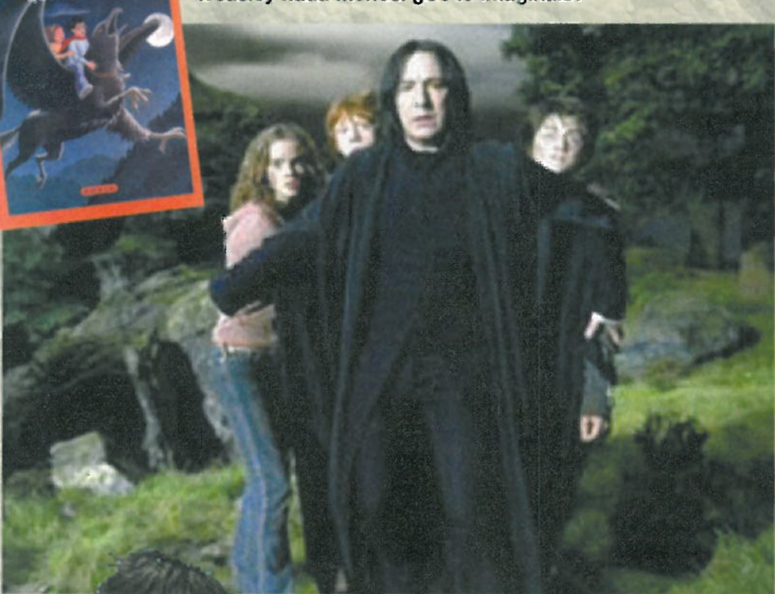
PRIMEROS DATOS

- **TIPO DE JUEGO:** Acción 3D + puzzles (GC); RPG combate por turnos (GBA)
- **LANZAMIENTO:** 26 mayo
- **CONECTIVIDAD:** Minijuegos extra en GC
- **ADEMÁS SABEMOS QUE...:**
  - Los desarrolladores han trabajado en colaboración con los creadores de la peli y con Jonne K. Rowlinkg, la autora del libro.
  - El juego será entre 10 y 15 horas más largo que «La Cámara Secreta».

La película se estrena en junio

EL NUEVO POTTER QUE VEREMOS EN EL CINE

El 9 de junio, Warner estrena en los cines de por aquí la tercera entrega de los libros de Potter. Dirigida por Alfonso Cuarón, promete romper con las dos películas anteriores, aunque sólo sea porque veremos por primera vez a Hermione con vaqueros, y cogida de la mano de Ron Weasley nada menos. ¿Os lo imagináis?



- **HARRY TENDRÁ QUE ENFRENTARSE A RETOS MÁS DUROS QUE NUNCA.** Sin ir más lejos se empleará a fondo contra los Dementores, a los que J.K. Rowling define como la "manifestación física de la depresión".
- Las dos películas anteriores fueron más de acción y aventura, pero esta tendrá más que ver con los **TEMORES Y DEMONIOS QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO.** Harry se pasa medio libro jugando con la muerte...
- **SE ESTRENAN NUEVOS PERSONAJES.** Gary Oldman en el papel de Sirius Black; David Thewlis, como el profesor Lupin; y Emma Thompson en el papel de la profesora Trewlaney, de adivinación. Danniel Radcliff (Harry), Rupert Green (Ron) y Emma Watson (Hermione) repiten en sus papeles.
- La película **SE HA RODADO EN ESCOCIA Y LAS CALLES DE LONDRES,** y los interiores en la antigua fábrica de aviones de la Rolls Royce. Por cierto, los londinenses fliparon viendo a un autobús morado a todo cisco por el centro de la city.



HARRY YA ES ADOLESCENTE

Vaya situación. Si uno no tuviera suficiente con ser el mago que derrotó a quien-tú-sabes, encima a Harry le ha tocado vivir su aventura más peligrosa a los 13 añitos. En plena revolución hormonal. Y también de vestuario, dicho sea de paso. Esta vez se pasarán más tiempo con ropa "cool" que con la túnica. En el juego no le hemos visto en vaqueros, pero sí hecho todo un mago.



Como veis, los escenarios serán muy realistas. Esta vez los diseñadores han clavado tanto las zonas interiores como los paisajes exteriores.



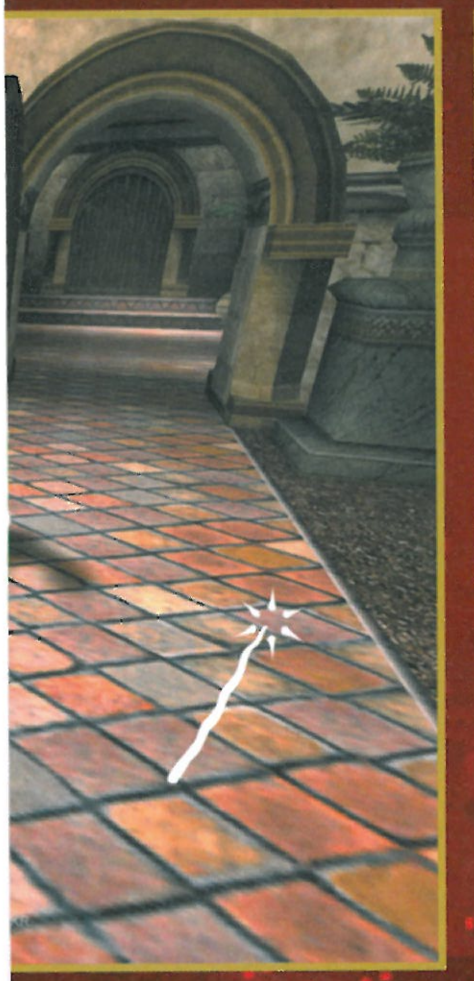
Los tres avanzarán al mismo tiempo excepto cuando alguno tenga que cumplir una misión.

▶ **Harry Potter creció con este libro.** Y al juego que os presentamos le ha sucedido lo mismo. Ha pegado un buen estirón. Nuestro primer contacto con él fue **en las oficinas de Electronic Arts en Madrid. Dan Blackstone, su productor,** nos lo mostró con visible entusiasmo. La primera clave: el **impresionante salto técnico** que pudimos observar.

Todos serán protagonistas

Las comparaciones son odiosas, pero nosotros hemos visto los escenarios de «La Cámara Secreta» a un lado y los de éste al otro, y no nos lo podíamos creer. ¡Menudo cambio! En «El Prisionero...» se ha querido dar un **buen empujón al motor gráfico** para **ganar en nivel de detalle y calidad de ambientación.** Lo mismo para el modelado de personajes, que será uno de los factores que más destaquen. Todos parecen diferentes, mucho más reales. ¡Pero si el Harry de «La Cámara Secreta» es casi un amasijo de bits!

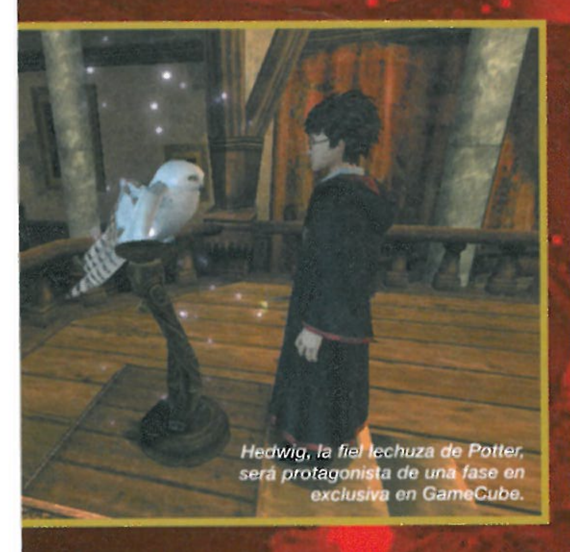
Pues bien, a través de este deslumbrante universo visual nos sumergiremos en un **estilo de juego bastante novedoso,** que supone la segunda gran clave de «El Prisionero de Azkaban». **Harry, Hermione y Ron tendrán el mismo peso en la**





El juego combinará acción y puzzles, de modo que además de entrenar el lanzamiento de hechizos, tendremos que poner en marcha la materia gris.

En «El Prisionero de Azkaban» tomaremos el control de los tres magos protagonistas, de modo que tendremos que combinar sus habilidades y diferentes hechizos para seguir adelante. ¡Genial!



Hedwig, la fiel lechuza de Potter, será protagonista de una fase en exclusiva en GameCube.



Hermione es la más lista del grupo; Harry el más valiente, y Ron el gran amigo de todos.

aventura. Los tres intervendrán en el avance, y **nosotros podremos tomar el control de cada uno cuando lo necesitemos.** Ya sabemos que Harry mola mucho... pero, ¿a quién no le habría gustado tomar el control de la empollona Hermione o del afable Ron en las anteriores aventuras?

Cada mago tendrá habilidades y hechizos específicos, por eso será **importante combinar y colaborar a lo largo del juego.** A veces incluso tendremos que contar con las tres varitas simultáneamente (sobre todo en los combates contra los jefes finales). Pero la situación normal será que los dos personajes que no controlemos nos sigan, y que ejecuten hechizos cuando nos encontremos peleando contra algún enemigo, como los duendes de Cornualles, por cierto muy plastas.

Más difícil, más largo

Bueno, a estas alturas ya habréis deducido que esta nueva entrega no será un RPG, ni tampoco un partido de Quidditch: **será un juego de acción 3D con puzzles. Así lo definió Mr. Blackstone,** que ya os hemos presentado, y con toda la razón. A lo largo de la aventura **los combates abundarán, y tendremos que poner en práctica los mejores hechizos** que hemos aprendido en los dos años en la escuela de magia y brujería. Por cierto una amplísima gama, con incorporaciones tan potentes como para destapar a un Boggart (enemigo muy pintoresco) o incluso evitar a un Dementor (qué peligro). **Y tan numerosos como los combates varita en mano serán los puzzles.** Ya os vamos avisando que los **veréis algo más complicados.** El argumento del libro pone los pelos de punta, y con algunos puzzles os va a pasar lo mismo. El nivel será alto, pero vosotros ya tenéis un nivel de magia tan poderoso como nuestros ▶

Las claves del juego

POR QUÉ MOLARÁ EL PRISIONERO DE AZKABAN

Tras el primer contacto con el juego, estos son los puntos que más nos han impactado. Leedlos bien para descubrir qué os va a molar más de Harry Potter 3.



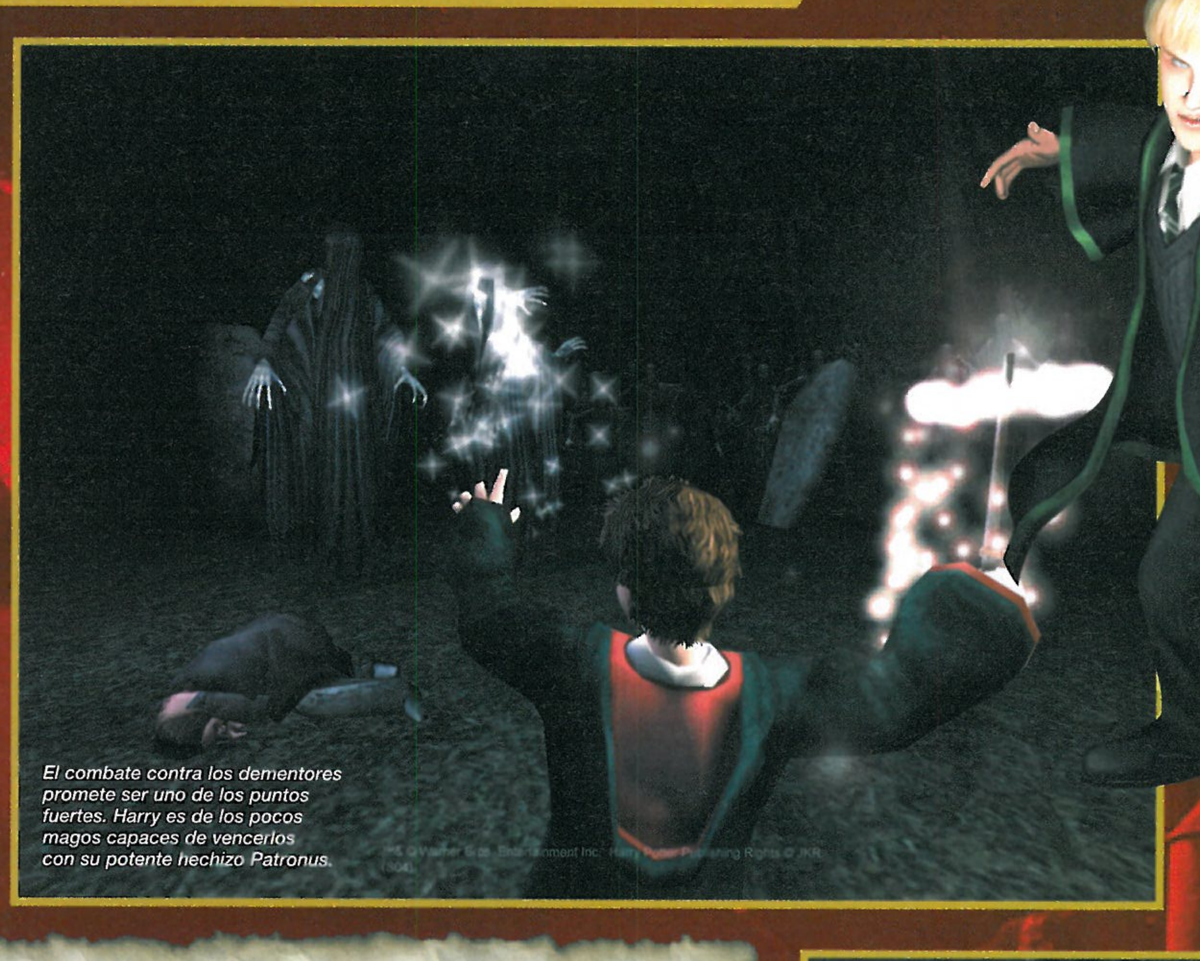
- **LOS HECHIZOS HAN EVOLUCIONADO,** como corresponde a magos ya crecíditos. Ahora serán más potentes y los ejecutarán con rapidez y fluidez. ¡Buena falta les hace!



- Las secuencias cinemáticas completarán **LA ATMÓSFERA DE CINE DEL JUEGO.** Habrá muchas y muy chulas, casi como ver la película, pero con el motor del juego.



- Harry, Ron y Hermione deben **COLABORAR PARA PROGRESAR EN EL JUEGO.** Sin Ron, por ejemplo, Harry sería "absorbido" de inmediato por los Dementores. ¡Y eso que en realidad habían venido para protegerle!
- La **ESPECTACULAR EVOLUCIÓN GRÁFICA** en el diseño de escenarios y personajes. Cualquier parecido con los juegos anteriores será pura coincidencia.
- La versión para **GAME BOY ADVANCE,** que se une al estilo de los juegos que están más de moda. Será un **RPG CARGADO DE HECHIZOS** hasta los últimos bits. Y la conectividad con GC añadirá jueguecitos extra que protagonizará Hedwig, la lechuza de Harry, en exclusiva para tu consola.



El combate contra los dementores promete ser uno de los puntos fuertes. Harry es de los pocos magos capaces de vencerlos con su potente hechizo Patronus.

Draco Malfoy, el líder de la casa Slitheryn, seguirá poniendo las cosas difíciles a Potter. Como el resto de sus compañeros, mostrará un aspecto más cuidado que en las entregas anteriores.

La versión Game Boy Advance

POTTER SE UNE A LA MODA DE LOS RPG

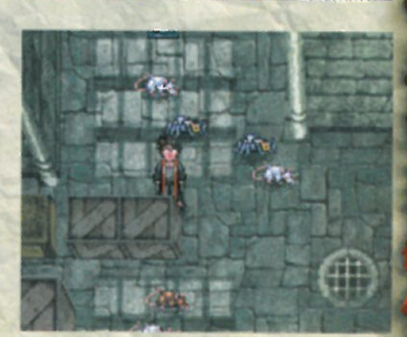
Sí, sí, y adivinad. ¡Combate por turnos! Pero seguid leyendo, que no se acaban aquí las sorpresas. Controlaremos a los tres magos: Harry, Ron y Hermione, simultáneamente. ¡Eso hay que verlo! ¡Mejor aún, hay que jugarlo!

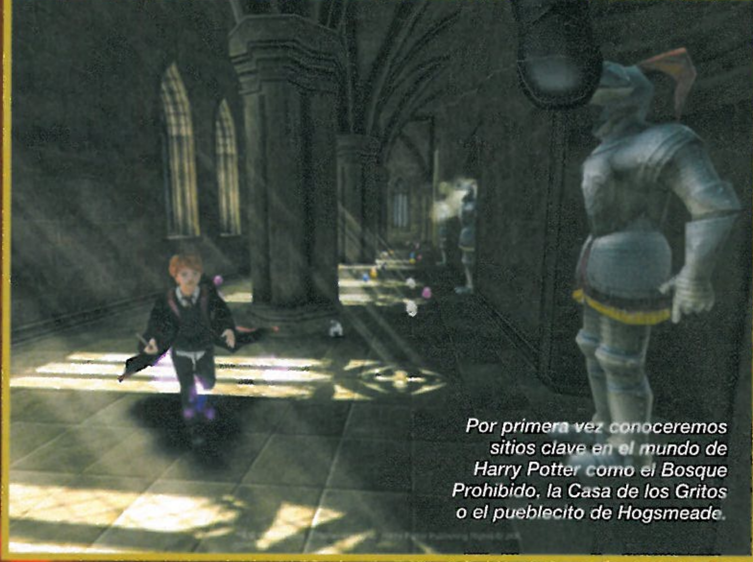
El aspecto de esta aventura será muy diferente de lo que vimos en «La Cámara Secreta», aunque lo está haciendo la misma gente de Griptonite Games. La vista de la acción será aérea en 3/4, con los personajes de gran tamaño y deslumbrante nitidez. A la hora de combatir pasaremos a 3D, estilo «Golden Sun», y utlizaremos todos los hechizos que sepamos (y compremos en las tiendas) para deshacernos de los rivales. Cada mago podrá usar 8 hechizos con diferentes niveles de potencia. Además habrá 4 minijuegos divertidos, en uno de ellos pilotaremos un hipogrifo, y en otro combatiremos contra un Boggart temible.











Por primera vez conoceremos sitios clave en el mundo de Harry Potter como el Bosque Prohibido, la Casa de los Gritos o el pueblecito de Hogsmeade.

▶ protagonistas, así que seguro que no se os resistirá nada.

En ese sentido **el look del juego nos ha parecido más oscuro y tenebroso que nunca.** Entre los escenarios que pudimos ver habrá cavernas, pasadizos oscuros (al loro con el que comunica Hogwarts con Hogsmeade), lóbregas salas... y por supuesto la **presencia de los Dementores,** que será recibida como en el libro y en la película: una terrible sensación de frío que inundará nuestro cuerpo. Será así porque además **el juego introducirá un sinfín de secuencias cinemáticas** que remarcarán una atmósfera de cine. En cada paso de nivel, o incluso en la misma fase, cada vez que suceda algo importante saltará una nueva secuencia. Para rematar, estará **traducido y doblado.**

Aún hay mucho por comentar. No hemos dicho nada del papel de Sirius Black, del asombroso viaje en el hipogrifo Buckbeak (lo "pilotaremos" en una de las fases), de la cerveza de mantequilla o de Scabbers, la mascota-rata de Ron. De todo eso hablaremos en el próximo número, con la esperanza de que el-que-no-debe-ser-nombrado no se despierte al menos hasta que salga el juego. Cosa de menos de un mes, en GC y GBA.


FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **PARADIGM**
- Tipo de juego: **ESPIONAJE**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Modos de juego: **1**
- Fases: **5 MISIONES**
- Datos: **MÁS DE 70 OBJETIVOS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Nada es imposible en tu GameCube!

MISSION: IMPOSSIBLE

En esta ocasión Ethan Hunt debe demostrar lo que vale, y no tiene ningún miedo a la "competencia", ni a Bond ni a Snake.

Este mes va de espías la cosa, y la lucha se presenta dura. El "candidato" que trae Atari es Ethan Hunt, el espía guaperas al que le suelen asignar habitualmente las misiones más "imposibles". Aunque en este juego olvidaos de ver el laureado "gepeto" de Tom Cruise (lo sentimos, chicas, cosas de licencias).

¿Imposible? No para nosotros

Nuestra misión es desmantelar la organización Surma haciendo uso de **un buen número de gadgets de espía** (pistolas con silenciador, tarjetas de acceso, cables, visión nocturna y un largo etcétera) y de acciones de infiltración. Tenemos **varios movimientos para atacar por sorpresa,** como ocultarnos en las sombras, asomarnos por las esquinas o colgarnos de tuberías y caer encima de los enemigos.

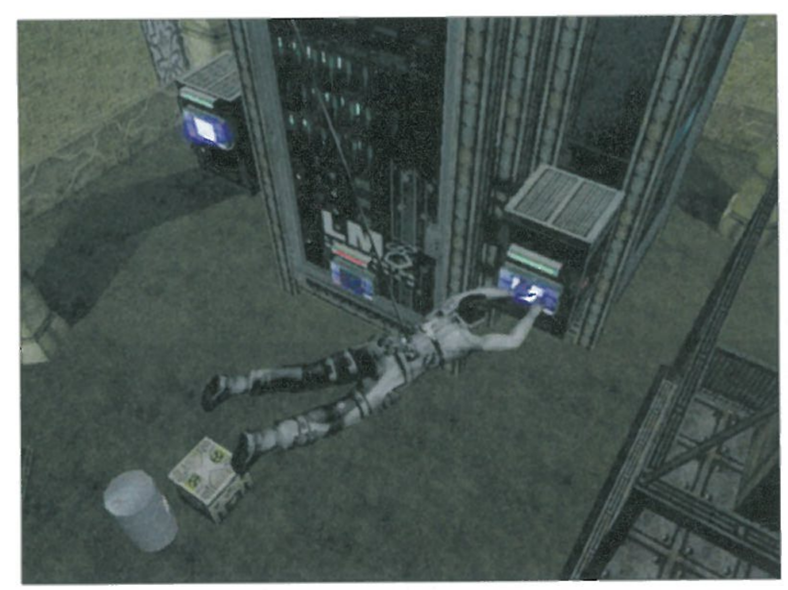
Y, si dejas KO a algún enemigo, no olvides ocultarlo por ahí, claro. Por otro lado podemos **interactuar con elementos de los escenarios** (cámaras, escáneres, alarmas u ordenadores), que lucen bastante bien, algo que llama la atención junto al **gran doblaje del juego.**

Nuestra conclusión es que "M:I" es un título **bastante completo y muy adictivo,** que se va poniendo mejor a medida que avanzamos. Bien es cierto que se utilizan demasiadas combinaciones de botones, pero también hay muchos objetos que manejar. Y para redondear, un modo multi habría estado perfecto.

CHICO PARA TODO

Ethan Hunt se va a enfrentar a todo tipo de misiones. Desde infiltrarnos en embajadas y prisiones hasta destruir grandes laboratorios. Y dentro de cada una, hay decenas de objetivos: escoltar personajes, destruir sistemas de comunicaciones, recuperar documentos, rescatar chicas... Será por variedad.

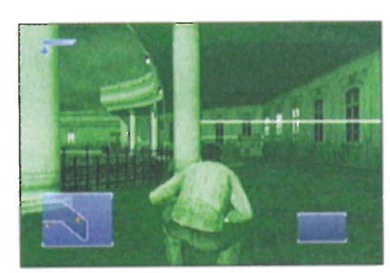




Ethan Hunt cuenta con una gran agilidad y una amplia gama de acciones para cumplir sus objetivos. Esto, unido a la variedad de desarrollo, culmina un juego muy divertido.



Hay muchas acciones para sacarnos de apuros. Aquí mejor no asomes la cabeza.



Con las gafas de visión nocturna, no habrá trampa que se nos resista.

TODO BAJO CONTROL

Haceos rápido con el control de las cámaras y el puesto de alarmas, o padeceréis de la espalda por ir siempre agachados.



Las alarmas hay que desactivarlas en pocos segundos o fracasaréis.



Vigilad si está el camino libre controlando las cámaras.



El tratamiento gráfico del juego es impresionante, en especial el aspecto sólido y muy detallado que muestran los escenarios. La sensación de realismo es impactante.

FIEL Y ORIGINAL **A pesar de que el guión es totalmente nuevo, el juego conserva todo el espíritu 'Mission: Impossible' gracias a sus personajes, su fantástico doblaje, y la sensación que transmite de estar ante un "simulador de espías" muy completo.**



Para vencer a los enemigos puedes elegir entre ocultarte en las sombras, golpearles, disparar tranquilizantes, caer sobre ellos...



Otra opción es obligarles a cooperar, por ejemplo prestándonos sus huellas dactilares. No olvides luego dejarle ko.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91



▲ Grandes escenarios. Las animaciones de Ethan Hunt están muy trabajadas.

▼ No así las de los enemigos. Y hubiera molado que Ethan tuviera la cara de Cruise.

SONIDO 95

▲ Banda sonora de película con excelente doblaje.

▼ Los efectos son algo pobres.

JUGABILIDAD 90



▲ El desarrollo es muy variado y la mecánica de juego engancha desde el principio.

▼ Pero hay muchos controles para aprender.

DURACIÓN 93

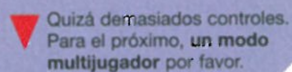
▲ Muchas misiones y objetivos que cumplir. El modo imposible es muy difícil.

▼ Un modo multijugador habría sido la guinda del pastel.

TOTAL 92



▲ **Buen apartado técnico. Acciones y gadgets** que hacen feliz a cualquier espía.



▼ Quizá demasiados controles. Para el próximo, **un modo multijugador** por favor.

VALORACIÓN



MISIÓN: CUMPLIDA

«Mission: Impossible» cumple con nota todo lo que se le pide a un juego de espías: un buen número de acciones y movimientos, amplio inventario y misiones donde usar el coco y el sigilo para salir con vida. Al control le podríamos pedir menos botones, y quizá a los guionistas mayor originalidad, pero hay que reconocer que el juego de Atari ha sido una grata sorpresa.

EL RANKING

1. MGS: The Twin Snakes
2. 007 Todo o Nada
3. Mission: Impossible

El nivel de espionaje está por las nubes en GameCube. Fijaos la notaza de «M:I», y aún así está por debajo de dos superclásicos como Bond y Snake. Con ninguno de los tres fallarás.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NAMCO
- Desarrollador: NAMCO
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Coches: + DE 90 MODELOS
- Circuitos: 14 TRAZADOS
- Extras: INCLUYE GRATIS EL JUEGO «PACMAN VS»

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 1 DE ABRIL

Namco pega un volantazo

R: RACING

La nueva apuesta en juegos de velocidad de la casa japonesa nos lleva directamente a la simulación pura.

La línea seguida hasta ahora por Namco en sus juegos de velocidad ha sido siempre puramente arcade, pero eso era hasta la llegada de «R: Racing», un **giro de 180° que da toda la importancia a la simulación y el realismo en la conducción.** Pero el esfuerzo no se ha realizado sólo en el estilo de juego, porque **este título es uno de los más completos** en lo que a modos y opciones se refiere. Vamos a bucear un poco entre tantas posibilidades.

¿Un guión sobre ruedas?

Sin duda, lo que más llama la atención así de entrada es el **modo Competición,** que nos hace vivir la **historia de una conductora de ambulancias** metida a piloto profesional, a través de diferentes capítulos y pruebas. Correremos campeonatos, rallies y más, mientras nos vamos haciendo con diferentes modelos, todos reales. Un modo igual de interesante y más tradicional es el Desafío, en el que el dinero que vayamos consiguiendo lo invertiremos en coches, mejoras y nuevas carreras. En ambos modos encontramos dos novedosas aportaciones al género: los útiles **comentarios y consejos que recibiremos desde los boxes,** que nos indican si la trazada y velocidad ha sido buena o hay que modificarla; y la **barra de presión que cada rival luce sobre su coche.** Esta barra se llena cuando aguantamos suficiente tiempo al rebufo del rival. Entonces cometerá un error y podremos adelantarle sin problemas. Una buena forma de avanzar sin arriesgar y, en nuestra opinión, un acierto que añade posibilidades de acción.

Esto podréis hacerlo en cualquiera de los **14 circuitos disponibles** (se queda un poco corto, sí), todos ellos bien recreados, al igual que los **91 coches,** aunque algunos detalles puntuales estropean un poco la impresión general.

En cualquier caso, estamos ante un **interesante simulador de conducción** que seguro colmará las expectativas de los **aficionados al pilotaje más realista.**

AL REBUFO...

Uno de los aspectos innovadores de «R: Racing» es la barra de presión. Cada contrincante irá llenando su barra mientras aguantemos pegaditos a él. Cuando se complete, cometerá un error y podremos rebasarlo sin problemas. Esto nos permite avanzar puestos mientras no podamos adelantar.





Escoger la mejor manera de trazar cada parte del circuito y tener un ojo en el velocímetro, son buenas claves para ganar.



En la salida podréis arañar posiciones, pero tampoco penséis que vais a salir "volaos" en cuanto piséis el acelerador.



Los 91 modelos de coches disponibles están repartidos en 5 categorías: clásicos, gran turismo, prototipos, rally y drags.



Los rivales nos dedicarán sus mejores frases mientras los presionamos. Bueno, terminarán igualmente en la cuneta.

TRABAJA EN LOS BOXES

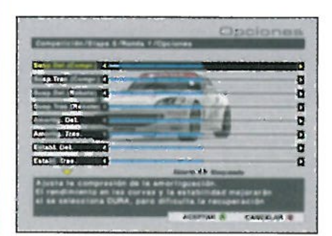
Escoger el vehículo adecuado y ponerlo a punto teniendo en cuenta las características del circuito. Un punto de partida para conseguir buenos resultados.



Primero se trata de escoger los aspectos más básicos...



... como el modelo de automóvil. Después podremos centrarnos...



...en modificar montones de parámetros a nuestro gusto.





Los trazados de rally se desarrollan sobre diferentes superficies, y sus decorados son los más llamativos. El comportamiento de los coches también es distinto, claro.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86

▲ Los coches lucen un buen nivel, así como la mayoría de escenarios, muy sólidos.

▼ Detalles como el público en 2D son de hace años...

SONIDO 88

▲ Voces en castellano y música que transmite velocidad.

▼ La variedad de canciones no va muy allá y puede cansar.

JUGABILIDAD 86

▲ Control para expertos con posibilidad de ayudas. Bien por las innovaciones jugables.

▼ Ese mismo control duro puede desesperar a algunos.

DURACIÓN 90

▲ Muchos modos de juego y modelos de automóvil. Hay carreras para rato.

▼ El modo competición no es demasiado largo.

TOTAL 87

▲ Las **innovaciones** (barra de presión y consejos) y la **gran cantidad de modos.**

▼ El **control es exigente.** Técnicamente mejorable.

VALORACIÓN



UN BUEN PROTOTIPO

El cambio de enfoque que Namco ha dado a este juego de velocidad es una apuesta arriesgada. Quizá no llegue a colocarse entre los mejores del género, pero sabrá encandilar a los pilotos más fans de la simulación, por su control realista y gran cantidad de modos de juego. Además, no nos digáis que el EXTRA de regalar «Pac Man VS» no es ya suficiente aliciente. ¡¡Es un bombazo!!

EL RANKING

1. NFS Underground
2. R: Racing

No llega a las cotas de calidad de «NFS», ni se puede "tunear", pero tiene más modos y algunas novedades interesantes en jugabilidad. Ah, claro, y encima incluye gratis el divertidísimo «Pac Man Vs». Qué pasada.

¡Déjate hechizar por su magia!

TAK Y EL PODER JUJU

Un brujo novato, en mitad de la peligrosa jungla, tendrá que ingeniárselas para sobrevivir. ¿A qué esperas para ayudarle?

TAK, UN TÍO AMISTOSO

EL DIÁLOGO ES SIEMPRE LA MEJOR OPCIÓN. Como no todo iba a ser repartir palos, hablar con otros personajes y animales cobra mayor importancia a medida que vayas avanzando. Incluso nos transformaremos en gallina o pez para tener nuevas habilidades.



Esta momia nos indica dónde conseguir un poderoso arma.



Hay que convencer al gorila para que nos eche una manita.



La expresividad y animaciones de Tak es uno de los puntos fuertes del juego. El estilo de los gráficos enlaza perfectamente con el sentido del humor que tiene la aventura.



Los saltos (y vuelos) son constantes, pero tú eres un chaval habilidoso, ¿a que sí?



Algunos animales nos ayudan. El rino despejará el camino de obstáculos.

Un poderoso brujo ha robado las piedras lunares del templo Juju, y ha convertido en ovejas a nuestros vecinos. Como eres el único superviviente, tú, tu taparrabos y tu magia Juju tendréis que afrontar la misión de salvar a todos.

Un héroe de leyenda

Pero no hay problema porque el rescate es a través de una **divertida aventura 3D** en la que debemos encontrar las piedras lunares y vencer a Tlaloc, el malo de turno. La acción se desarrolla en una **jungla enorme y rebosante de peligros.** Incluye **12 zonas para explorar,** con lugares como las montañas, el cementerio, el castillo del brujo o el mundo de los espíritus. En todos abundan las plantas carnívoras, duendecillos y muñecos vudú .¡Pero tú no te asustes! Para plantarles cara puedes realizar una amplia gama de acciones, como saltar, nadar o hacer snow, y usar varias armas que van desde un legendario bastón hasta una pértiga lanza-piedras. **Ah, y también hay magia.** Nada menos que **16 poderes Juju** con los que serás capaz de **transformar a los enemigos en pollos, correr a toda velocidad,** atraer el maná necesario para realizar los hechizos, o ver curiosos espíritus invisibles. Por si hasta ahora no te había parecido suficientemente original, ya verás cuando tengas que **"interactuar" con los animales.** Sí, cosas como "sobornarles" con fruta para que no te golpeen, enamorar a una cabra "presentándole" a otra, o montar en rinoceronte para derribar algunos muros que te impiden el paso. Ya ves que **el sentido del humor** es otra de las claves del juego. Eso y una simplicidad directa que sabrá enganchar a todo el que se acerque.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **AVALANCHE**
- Tipo de juego: **AVENTURA 3D**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **38 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **12 NIVELES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

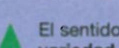
GRÁFICOS 87
Simpaticones, divertidos y coloristas. Movimientos fluidos.

SONIDO 80
Buena banda sonora, aunque repetitiva. No hay doblaje.

JUGABILIDAD 86
Los retos son entretenidos, y el desarrollo es bastante original.

DURACIÓN 85
Entre 12 y 15 horas, pero es bastante facilón. Para chavales.

TOTAL 86



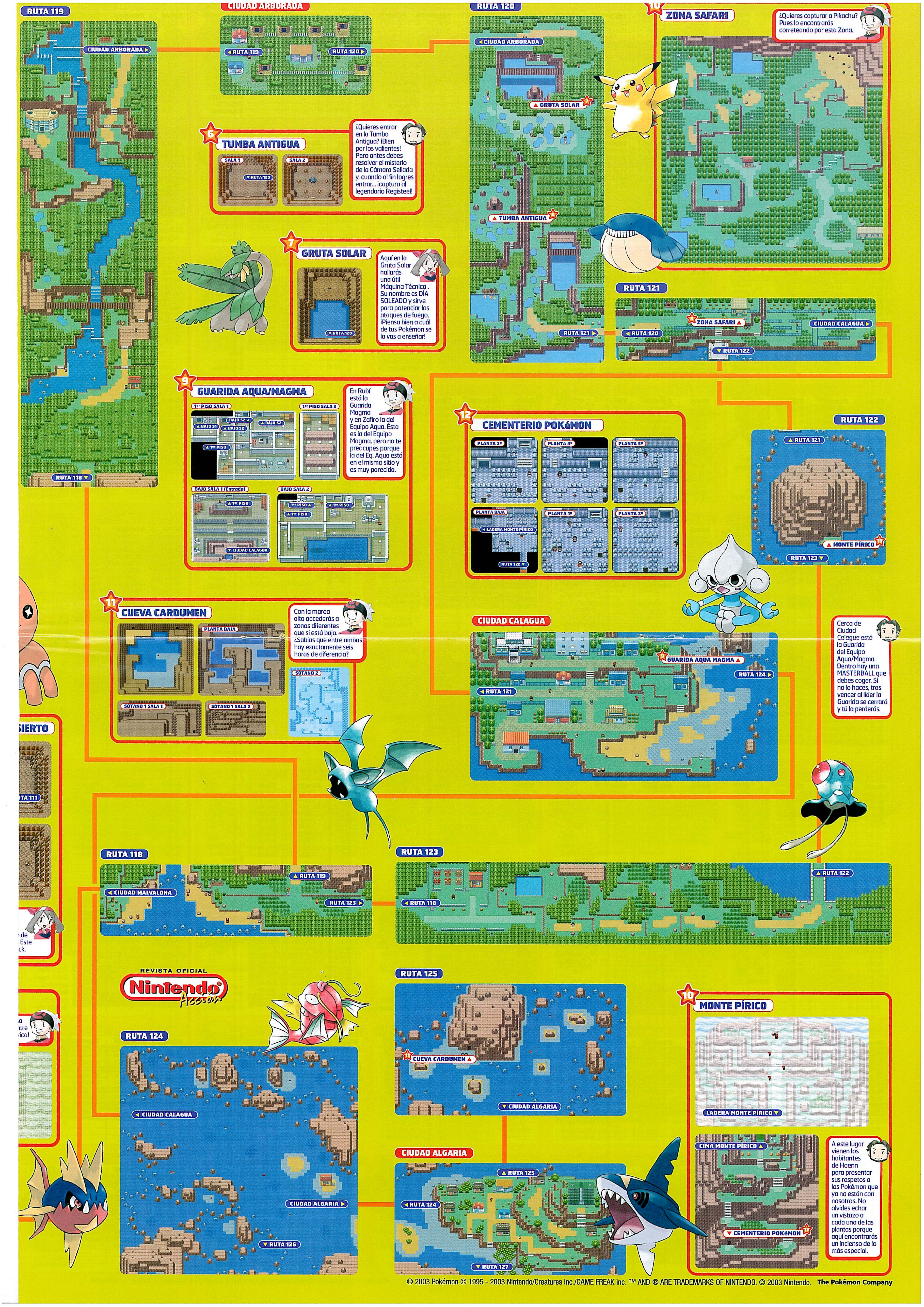
▲ El sentido del **humor.** La **variedad** de situaciones.

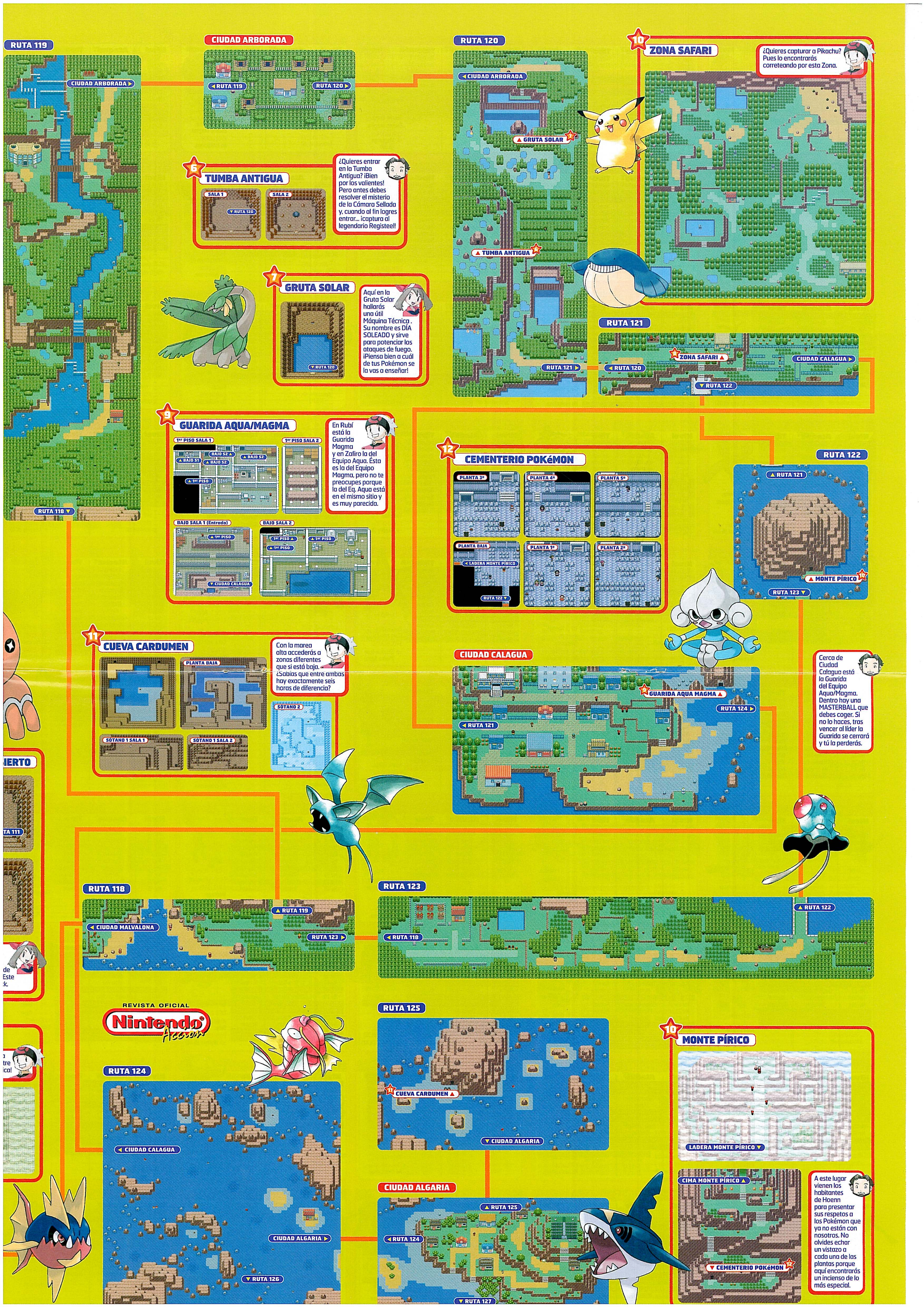


▼ A veces la cámara no se ajusta bien.

VALORACIÓN

Tak mezcla aventura y plataformas con un notable sentido del humor. Es un juego fresco, original y muy divertido, diseñado con la vista puesta en los más jóvenes.


RUTA 119
CIUDAD ARBORADA
RUTA 118
CIUDAD ARBORADA
RUTA 119
RUTA 120
RUTA 120
CIUDAD ARBORADA
GRUTA SOLAR
TUMBA ANTIGUA
RUTA 121
10 ZONA SAFARI
¿Quieres capturar a Pikachu? Pues lo encontrarás correteando por esta Zona.
6 TUMBA ANTIGUA
SALA 1
SALA 2
¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin logres entrar... ¡captura al legendario Registeel!
7 GRUTA SOLAR
Aquí en la Gruta Solar hallarás una útil Máquina Técnica. Su nombre es DÍA SOLEADO y sirve para potenciar los ataques de fuego. ¡Piensa bien a cuál de tus Pokémon se la vas a enseñar!
RUTA 121
RUTA 120
ZONA SAFARI
CIUDAD CALAGUA
RUTA 122
9 GUARIDA AQUA/MAGMA
En Rubí está la Guarida Magma y en Zafiro la del Equipo Aqua. Ésta es la del Equipo Magma, pero no te preocupes porque la del Eq. Aqua está en el mismo sitio y es muy parecida.
BAJO SALA 1 (Entrada)
BAJO SALA 2
CIUDAD CALAGUA
12 CEMENTERIO POKéMON
PLANTA 3ª
PLANTA 4ª
PLANTA 5ª
PLANTA BAJA
LADERA MONTE PÍRICO
PLANTA 1ª
PLANTA 2ª
RUTA 122
RUTA 121
MONTE PÍRICO
RUTA 123
11 CUEVA CARDUMEN
PLANTA BAJA
SÓTANO 1 SALA 1
SÓTANO 1 SALA 2
SÓTANO 2
Con la marea alta accederás a zonas diferentes que si está bajo. ¿Sabías que entre ambas hay exactamente seis horas de diferencia?
CIUDAD CALAGUA
GUARIDA AQUA MAGMA
RUTA 124
RUTA 121
Cerca de Ciudad Calagua está la Guarida del Equipo Aqua/Magma. Dentro hay una MASTERBALL que debes coger. Si no lo haces, tras vencer al líder la Guarida se cerrará y tú la perderás.
RUTA 118
CIUDAD MALVALONA
RUTA 119
RUTA 123
RUTA 123
RUTA 118
RUTA 122
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
RUTA 125
CUEVA CARDUMEN
CIUDAD ALGARIA
10 MONTE PÍRICO
LADERA MONTE PÍRICO
CIMA MONTE PÍRICO
CEMENTERIO POKéMON
A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. No olvides echar un vistazo a cada una de las plantas porque aquí encontrarás un incienso de lo más especial.
RUTA 124
CIUDAD CALAGUA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 126
CIUDAD ALGARIA
RUTA 125
RUTA 124
RUTA 127

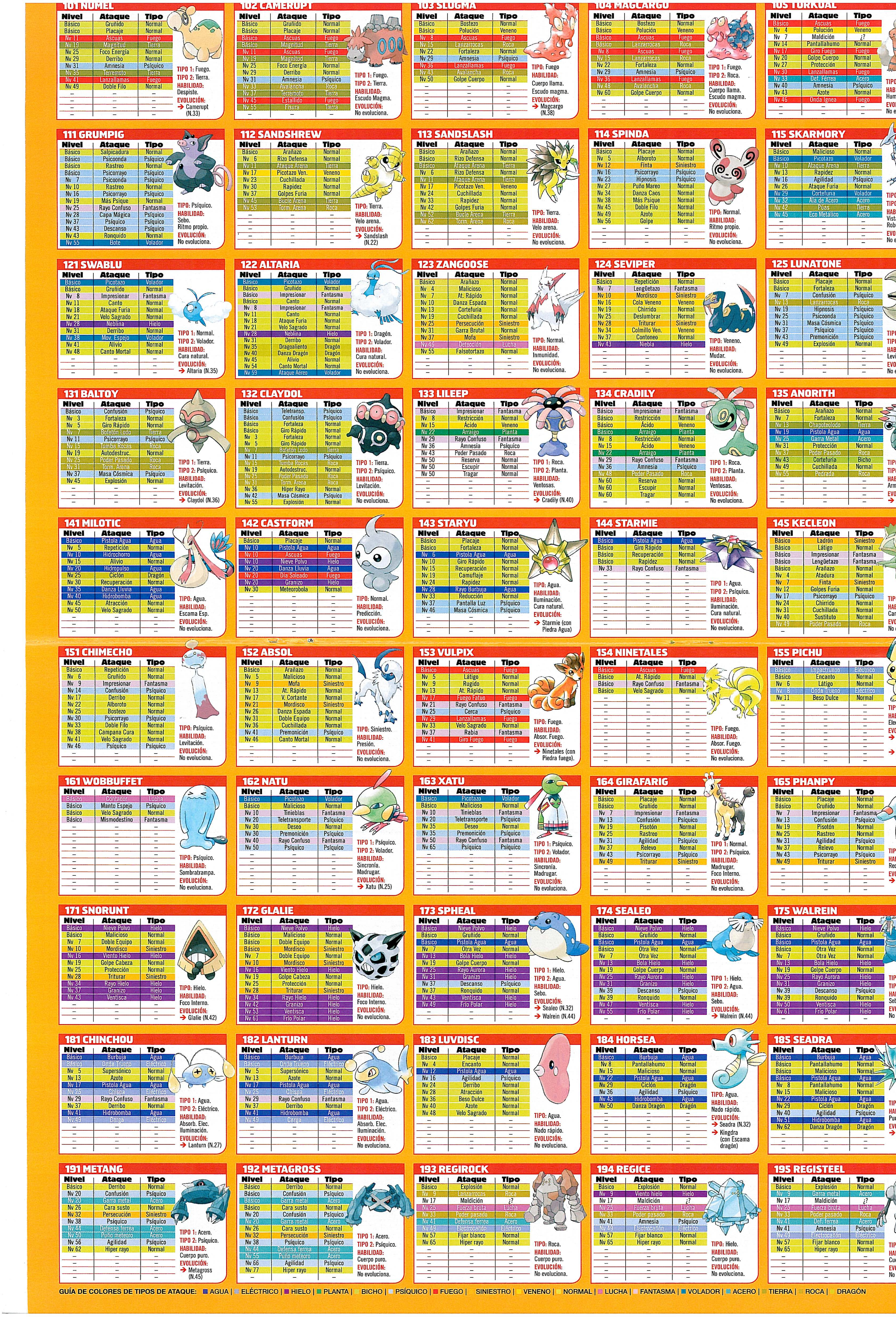


RUTA 119
CIUDAD ARBORADA
RUTA 118
CIUDAD ARBORADA
RUTA 119
RUTA 120
6 TUMBA ANTIGUA
SALA 1
SALA 2
RUTA 120
¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Sellada y, cuando al fin logres entrar... ¡captura al legendario Registeel!
7 GRUTA SOLAR
RUTA 120
Aquí en la Gruta Solar hallarás una útil Máquina Técnica. Su nombre es DÍA SOLEADO y sirve para potenciar los ataques de fuego. ¡Piensa bien a cuál de tus Pokémon se la vas a enseñar!
RUTA 120
CIUDAD ARBORADA
GRUTA SOLAR
TUMBA ANTIGUA
RUTA 121
10 ZONA SAFARI
¿Quieres capturar a Pikachu? Pues lo encontrarás correteando por esta Zona.
RUTA 121
RUTA 120
ZONA SAFARI
CIUDAD CALAGUA
RUTA 122
9 GUARIDA AQUA/MAGMA
1er PISO SALA 1
1er PISO SALA 2
BAJO SALA 1 (Entrada)
BAJO SALA 2
CIUDAD CALAGUA
En Rubí está la Guarida Magma y en Zafiro la del Equipo Aqua. Ésta es la del Equipo Magma, pero no te preocupes porque la del Eq. Aqua está en el mismo sitio y es muy parecida.
12 CEMENTERIO POKéMON
PLANTA 3ª
PLANTA 4ª
PLANTA 5ª
PLANTA BAJA
PLANTA 1ª
PLANTA 2ª
LADERA MONTE PÍRICO
RUTA 122
RUTA 122
RUTA 121
MONTE PÍRICO
RUTA 123
11 CUEVA CARDUMEN
PLANTA BAJA
SÓTANO 1 SALA 1
SÓTANO 1 SALA 2
SÓTANO 2
Con la marea alta accederás a zonas diferentes que si está baja. ¿Sabías que entre ambas hay exactamente seis horas de diferencia?
CIUDAD CALAGUA
GUARIDA AQUA MAGMA
RUTA 124
RUTA 121
Cerca de Ciudad Calagua está la Guarida del Equipo Aqua/Magma. Dentro hay una MASTERBALL que debes coger. Si no lo haces, tras vencer al líder la Guarida se cerrará y tú la perderás.
RUTA 118
CIUDAD MALVALONA
RUTA 119
RUTA 123
RUTA 123
RUTA 118
RUTA 122
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
RUTA 124
CIUDAD CALAGUA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 126
RUTA 125
CUEVA CARDUMEN
CIUDAD ALGARIA
CIUDAD ALGARIA
RUTA 125
RUTA 124
RUTA 127
10 MONTE PÍRICO
LADERA MONTE PÍRICO
CIMA MONTE PÍRICO
CEMENTERIO POKéMON
A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. No olvides echar un vistazo a cada una de las plantas porque aquí encontrarás un incienso de lo más especial.



Pokémon Rubí y Zafiro
Mapa de Hoenn
Zona Norte
EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
RUTA 114
PUEBLO PARDAL
CASCADA METEORO
En la Ruta 114 encontrarás la casa de Aredia, que es la responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon. No dejes de hacerle una visita porque te dará consejos muy interesantes sobre la utilización de su sistema. Escúchala con atención porque hasta nuestro querido Bill, el responsable del sistema de Johto, la "tiene en un altar".
PUEBLO PARDAL
RUTA 114
RUTA 113
2 DESFILADERO
MONTE CENIZO
RUTA 112
El Desfiladero es un lugar perfecto para practicar con la BICI ACROBÁTICA.
RUTA 113
PUEBLO PARDAL
RUTA 111
MONTE CENIZO
DESFILADERO
RUTA 112
PUEBLO LAVACALDA
RUTA 112
RUTA 112
RUTA 111
MONTE CENIZO
SENDA ÍGNEA
SENDA ÍGNEA
DESFILADERO
PUEBLO LAVACALDA
RUTA 111
3 SENDA IGNEA
La Senda Ígnea une dos zonas de la Ruta 112. Este es uno de los entornos que más les chilla a los Pokémon de fuego. Si te pirras por este tipo de Pokémon, aquí puedes capturar a Numel, Slugma y al bueno de Torkoal.
RUTA 112
RUTA 112
RUTA 111
RUTA 113
RUTA 112
RUTA 112
RUINAS DESIERTO
CIUDAD MALVALONA
RUTA 115
CASCADA METEORO
CIUDAD FÉRRICA
1 CASCADA METEORO
SALA 2
SALA 1
SALA 4
SALA 3
SALA 1
SALA 2
RUTA 114
SALA 3
RUTA 115
SALA 3
SALA 4
SALA 1
Aquí verás la primera disputa importante entre el Equipo Magma y el Equipo Aqua. Dependerá de la versión que tengas, pero aprenderás que uno de estos dos equipos es en realidad tu gran aliado.
Nintendo
http://pokemon.nintendo.es
4 RUINAS DES
SALA 1
SALA 2
Aquí habita otro Pokémon perteneciente al poderoso trí los legendarios. se llama Regiro
5 TÚNEL FERVERGAL
¡Si tienes Golpe Roca, us este túnel como atajo en P. Verdegal y Ciudad Fér
RUTA 116
PUEBLO VERDEGAL
RUTA 116
CIUDAD FÉRRICA
RUTA 115
RUTA 116
RUTA 104
RUTA 116
CIUDAD FÉRRICA
TÚNEL FERVERGAL
TÚNEL FERVERGAL
En Túnel Fervergal hay una pareja de enamorados que no puede reunirse. Usa un Pokémon que conozca Golpe Roca y ayúdales para que el amor triunfe. El resultado de tu buena acción será conseguir la MO Fuerza. Enséñasela a un Pokémon que pueda aprenderla porque si quieres seguir adelante en tu aventura, tendrás que mover grandes rocas que están obstruyendo tu camino a la fama.
PUEBLO VERDEGAL
TÚNEL FERVERGAL
RUTA 117
RUTA 117
PUEBLO VERDEGAL
CIUDAD MALVALONA
CIUDAD MALVALONA
RUTA 111
RUTA 117
RUTA 118
RUTA 110


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
Pokémon Rubí y Zafiro
Mapa de Hoenn Zona Norte
RUTA 114
PUEBLO PARDAL
CASCADA METEORO
RUTA 113
RUTA 111
RUTA 112
MONTE CENIZO
SENDA ÍGNEA
DESFILADERO
PUEBLO LAVACALDA
RUINAS DESIERTO
CIUDAD MALVALONA
El Desfiladero es un lugar perfecto para practicar con la BICI ACROBÁTICA.
En la Ruta 114 encontrarás la casa de Aredia, que es la responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon. No dejes de hacerle una visita porque te dará consejos muy interesantes sobre la utilización de su sistema. Escúchala con atención porque hasta nuestro querido Bill, el responsable del sistema de Johto, la "tiene en un altar".
La Senda Ígnea une dos zonas de la Ruta 112. Este es uno de los entornos que más les chifla a los Pokémon de fuego. Si te pirras por este tipo de Pokémon, aquí puedes capturar a Numel, Slugma y al bueno de Torkoal.
RUTA 115
CIUDAD FÉRRICA
SALA 1
SALA 2
SALA 3
SALA 4
Aquí verás la primera disputa importante entre el Equipo Magma y el Equipo Aqua. Dependerá de la versión que tengas, pero aprenderás que uno de estos dos equipos es en realidad tu gran aliado.
RUINAS DE
Aquí habita otro Pokémon perteneciente al poderoso trí los legendarios se llama Regir
Nintendo
http://pokemon.nintendo.es
TÚNEL FERVERGAL
¡Si tienes Golpe Roca, u este túnel como atajo e P. Verdegal y Ciudad Fér
En Túnel Fervergal hay una pareja de enamorados que no puede reunirse. Usa un Pokémon que conozca Golpe Roca y ayúdales para que el amor triunfe. El resultado de tu buena acción será conseguir la MO Fuerza. Enséñasela a un Pokémon que pueda aprenderla porque si quieres seguir adelante en tu aventura, tendrás que mover grandes rocas que están obstruyendo tu camino a la fama.
RUTA 116
RUTA 104
PUEBLO VERDEGAL
RUTA 117
RUTA 118
RUTA 110



101 NUMEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 35	Terremoto	Tierra
Nv 41	Lanzallamas	Fuego
Nv 49	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Despiste. **EVOLUCIÓN:** → Camerupt (N.33)

102 CAMERUPT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Magnitud	Tierra
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 33	Avalancha	Roca
Nv 37	Terremoto	Tierra
Nv 45	Estallido	Fuego
Nv 55	Fisura	Tierra

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Escudo Magma. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

103 SLUGMA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal

TIPO: Fuego **HABILIDAD:** Cuerpo llama. Escudo magma. **EVOLUCIÓN:** → Magcargo (N.38)

104 MAGCARGO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Roca. **HABILIDAD:** Cuerpo llama. Escudo magma. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

105 TORKOAL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 4	Polución	Veneno
Nv 7	Maldición	¿?
Nv 14	Pantallahumo	Normal
Nv 17	Giro Fuego	Fuego
Nv 20	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 27	Protección	Normal
Nv 30	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Def. Férrea	Acero
Nv 40	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Azote	Normal
Nv 46	Onda Ignea	Fuego

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Humo blanco. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

111 GRUMPIG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Psicoonda	Psíquico
Básico	Rastreo	Normal
Básico	Psicorrayo	Psíquico
Nv 7	Psicoonda	Psíquico
Nv 10	Rastreo	Normal
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 19	Más Psique	Normal
Nv 25	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Capa Mágica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Descanso	Psíquico
Nv 43	Ronquido	Normal
Nv 55	Bote	Volador

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sebo. Ritmo propio. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

112 SANDSHREW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 23	Cuchillada	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 45	Bucle Arena	Tierra
Nv 53	Torm. Arena	Roca

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Velo arena. **EVOLUCIÓN:** → Sandslash (N.22)

113 SANDSLASH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 24	Cuchillada	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 42	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Bucle Arena	Tierra
Nv 62	Torm. Arena	Roca

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Velo arena. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

114 SPINDA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 12	Finta	Siniestro
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Hipnosis	Psíquico
Nv 27	Puño Mareo	Normal
Nv 34	Danza Caos	Normal
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 45	Doble Filo	Normal
Nv 49	Azote	Normal
Nv 56	Golpe	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Ritmo propio. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

115 SKARMORY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Picotazo	Volador
Nv 10	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Rapidez	Normal
Nv 16	Agilidad	Psíquico
Nv 26	Ataque Furia	Normal
Nv 29	Cortefuria	Volador
Nv 32	Ala de Acero	Acero
Nv 42	Púas	Tierra
Nv 45	Eco Metálico	Acero

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Vista lince. Robustez. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

121 SWABLU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 38	Mov. Espejo	Volador
Nv 41	Alivio	Normal
Nv 48	Canto Mortal	Normal

TIPO 1: Normal. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Cura natural. **EVOLUCIÓN:** → Altaria (N.35)

122 ALTARIA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Canto	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 40	Danza Dragón	Dragón
Nv 45	Alivio	Normal
Nv 54	Canto Mortal	Normal
Nv 59	Ataque Aéreo	Volador

TIPO 1: Dragón. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Cura natural. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

123 ZANGOOSE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Malicioso	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 10	Danza Espada	Normal
Nv 13	Cortefuria	Normal
Nv 19	Cuchillada	Normal
Nv 25	Persecución	Siniestro
Nv 31	Garra Brutal	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 46	Detección	Lucha
Nv 55	Falsotortazo	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Inmunidad. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

124 SEVIPER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 7	Lengüetazo	Fantasma
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Cola Veneno	Veneno
Nv 19	Chirrido	Normal
Nv 25	Deslumbrar	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Niebla	Hielo

TIPO: Veneno. **HABILIDAD:** Mudar. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

125 LUNATONE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Confusión	Psíquico
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 19	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Psicoonda	Psíquico
Nv 31	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Premonición	Psíquico
Nv 49	Explosión	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

131 BALTOY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 45	Explosión	Normal

TIPO 1: Tierra. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** → Claydol (N.36)

132 CLAYDOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Giro Rápido	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 36	Híper Rayo	Normal
Nv 42	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 55	Explosión	Normal

TIPO 1: Tierra. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

133 LILEEP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Poder Pasado	Roca
Nv 50	Reserva	Normal
Nv 50	Escupir	Normal
Nv 50	Tragar	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Ventosas. **EVOLUCIÓN:** → Cradily (N.40)

134 CRADILY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Restricción	Normal
Básico	Ácido	Veneno
Básico	Arraigo	Planta
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Poder Pasado	Roca
Nv 60	Reserva	Normal
Nv 60	Escupir	Normal
Nv 60	Tragar	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Ventosas. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

135 ANORITH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Chapoteolodo	Tierra
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Garra Metal	Acero
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Poder Pasado	Roca
Nv 43	Cortefuria	Bicho
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 55	Pedrada	Roca

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Bicho. **HABILIDAD:** Armad. Bat. **EVOLUCIÓN:** → Armaldo (N.40)

141 MILOTIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 5	Repetición	Normal
Nv 10	Hidrochorro	Agua
Nv 15	Alivio	Normal
Nv 20	Hidropulso	Agua
Nv 25	Ciclón	Dragón
Nv 30	Recuperación	Normal
Nv 35	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Hidrobomba	Agua
Nv 45	Atracción	Normal
Nv 50	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Escama Esp. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

142 CASTFORM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 10	Nieve Polvo	Hielo
Nv 20	Danza Lluvia	Agua
Nv 20	Día Soleado	Fuego
Nv 20	Granizo	Hielo
Nv 30	Meteorobola	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Predicción. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

143 STARYU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 6	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Giro Rápido	Normal
Nv 15	Recuperación	Normal
Nv 19	Camuflaje	Normal
Nv 24	Rapidez	Normal
Nv 28	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Reducción	Normal
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 46	Masa Cósmica	Psíquico

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Iluminación. Cura natural. **EVOLUCIÓN:** → Starmie (con Piedra Agua)

144 STARMIE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Giro Rápido	Normal
Básico	Recuperación	Normal
Básico	Rapidez	Normal
Nv 33	Rayo Confuso	Fantasma

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Iluminación. Cura natural. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

145 KECLEON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ladrón	Siniestro
Básico	Látigo	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Lengüetazo	Fantasma
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Atadura	Normal
Nv 7	Finta	Siniestro
Nv 12	Golpes Furia	Normal
Nv 17	Psicorrayo	Psíquico
Nv 24	Chirrido	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 40	Sustituto	Normal
Nv 49	Poder Pasado	Roca

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Cambio color. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

151 CHIMECHO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 9	Impresionar	Fantasma
Nv 14	Confusión	Psíquico
Nv 17	Derribo	Normal
Nv 22	Alboroto	Normal
Nv 25	Bostezo	Normal
Nv 30	Psicorrayo	Psíquico
Nv 33	Doble Filo	Normal
Nv 38	Campana Cura	Normal
Nv 41	Velo Sagrado	Normal
Nv 46	Psíquico	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

152 ABSOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Malicioso	Normal
Nv 9	Mofa	Siniestro
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	V. Cortante	Normal
Nv 21	Mordisco	Siniestro
Nv 26	Danza Espada	Normal
Nv 31	Doble Equipo	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 41	Premonición	Psíquico
Nv 46	Canto Mortal	Normal

TIPO: Siniestro. **HABILIDAD:** Presión. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

153 VULPIX

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Rugido	Normal
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Cerca	Psíquico
Nv 29	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Velo Sagrado	Normal
Nv 37	Rabia	Fantasma
Nv 41	Giro Fuego	Fuego

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Absor. Fuego. **EVOLUCIÓN:** → Ninetales (con Piedra fuego).

154 NINETALES

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo Confuso	Fantasma
Básico	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Absor. Fuego. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

155 PICHU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	Beso Dulce	Normal

TIPO: Eléctrico. **HABILIDAD:** Elec. Estática. **EVOLUCIÓN:** → Pikachu (por felicidad) → Raichu (con Piedra trueno)

161 WOBBUFFET

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Contador	Lucha
Básico	Manto Espejo	Psíquico
Básico	Velo Sagrado	Normal
Básico	Mismodestino	Fantasma

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sombratrampa. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

162 NATU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Malicioso	Normal
Nv 10	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Teletransporte	Psíquico
Nv 30	Deseo	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 40	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 50	Psíquico	Psíquico

TIPO 1: Psíquico. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Sincronía. Madrugar. **EVOLUCIÓN:** → Xatu (N.25)

163 XATU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Malicioso	Normal
Nv 10	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Teletransporte	Psíquico
Nv 35	Deseo	Normal
Nv 35	Premonición	Psíquico
Nv 50	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 65	Psíquico	Psíquico

TIPO 1: Psíquico. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Sincronía. Madrugar. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

164 GIRAFARIG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 7	Impresionar	Fantasma
Nv 13	Confusión	Psíquico
Nv 19	Pisotón	Normal
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Relevo	Normal
Nv 43	Psicorrayo	Psíquico
Nv 49	Triturar	Siniestro

TIPO 1: Normal. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Madrugar. Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

165 PHANPY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 7	Impresionar	Fantasma
Nv 13	Confusión	Psíquico
Nv 19	Pisotón	Normal
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Relevo	Normal
Nv 43	Psicorrayo	Psíquico
Nv 49	Triturar	Siniestro

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Recogida. **EVOLUCIÓN:** → Donphan (N.25)

171 SNORUNT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Doble Equipo	Normal
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Viento Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cabeza	Normal
Nv 25	Protección	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Rayo Hielo	Hielo
Nv 37	Granizo	Hielo
Nv 43	Ventisca	Hielo

TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** → Glalie (N.42)

172 GLALIE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 7	Doble Equipo	Normal
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Viento Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cabeza	Normal
Nv 25	Protección	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Rayo Hielo	Hielo
Nv 42	Granizo	Hielo
Nv 53	Ventisca	Hielo
Nv 61	Frío Polar	Hielo

TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

173 SPHEAL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 37	Ronquido	Normal
Nv 43	Ventisca	Hielo
Nv 49	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** → Sealeo (N.32) → Walrein (N.44)

174 SEALEO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 39	Descanso	Psíquico
Nv 39	Ronquido	Normal
Nv 47	Ventisca	Hielo
Nv 55	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** → Walrein (N.44)

175 WALREIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 39	Descanso	Psíquico
Nv 39	Ronquido	Normal
Nv 50	Ventisca	Hielo
Nv 61	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

181 CHINCHOU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 5	Supersónico	Normal
Nv 13	Azote	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Chispa	Eléctrico
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 41	Hidrobomba	Agua
Nv 49	Carga	Eléctrico

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Eléctrico. **HABILIDAD:** Absorb. Elec. Iluminación. **EVOLUCIÓN:** → Lanturn (N.27)

182 LANTURN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 5	Supersónico	Normal
Nv 13	Azote	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Chispa	Eléctrico
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 41	Hidrobomba	Agua
Nv 49	Carga	Eléctrico

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Eléctrico. **HABILIDAD:** Absorb. Elec. Iluminación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

183 LUVDISC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Encanto	Normal
Nv 12	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Agilidad	Psíquico
Nv 24	Derribo	Normal
Nv 28	Atracción	Normal
Nv 36	Beso Dulce	Normal
Nv 40	Azote	Normal
Nv 48	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Nado rápido. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

184 HORSEA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv 8	Pantallahumo	Normal
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Ciclón	Dragón
Nv 36	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Hidrobomba	Agua
Nv 50	Danza Dragón	Dragón

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Nado rápido. **EVOLUCIÓN:** → Seadra (N.32) → Kingdra (con Escama dragón)

185 SEADRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Pantallahumo	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 8	Pantallahumo	Normal
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Ciclón	Dragón
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 51	Hidrobomba	Agua
Nv 62	Danza Dragón	Dragón

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Punto tóxico. **EVOLUCIÓN:** → Kingdra (con Escama dragón)

191 METANG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Derribo	Normal
Nv 20	Confusión	Psíquico
Nv 20	Garra metal	Acero
Nv 26	Cara susto	Normal
Nv 32	Persecución	Siniestro
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 44	Defensa ferrea	Acero
Nv 50	Puño meteoro	Acero
Nv 56	Agilidad	Psíquico
Nv 62	Hiper rayo	Normal

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** → Metagross (N.45)

192 METAGROSS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Derribo	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Garra metal	Acero
Básico	Cara susto	Normal
Nv 20	Confusión	Psíquico
Nv 20	Garra metal	Acero
Nv 26	Cara susto	Normal
Nv 32	Persecución	Siniestro
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 44	Defensa ferrea	Acero
Nv 55	Puño meteoro	Acero
Nv 66	Agilidad	Psíquico
Nv 77	Hiper rayo	Normal

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

193 REGIROCK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Lanzarrocas	Roca
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Defensa ferrea	Acero
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

TIPO: Roca. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

194 REGICE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Viento hielo	Hielo
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

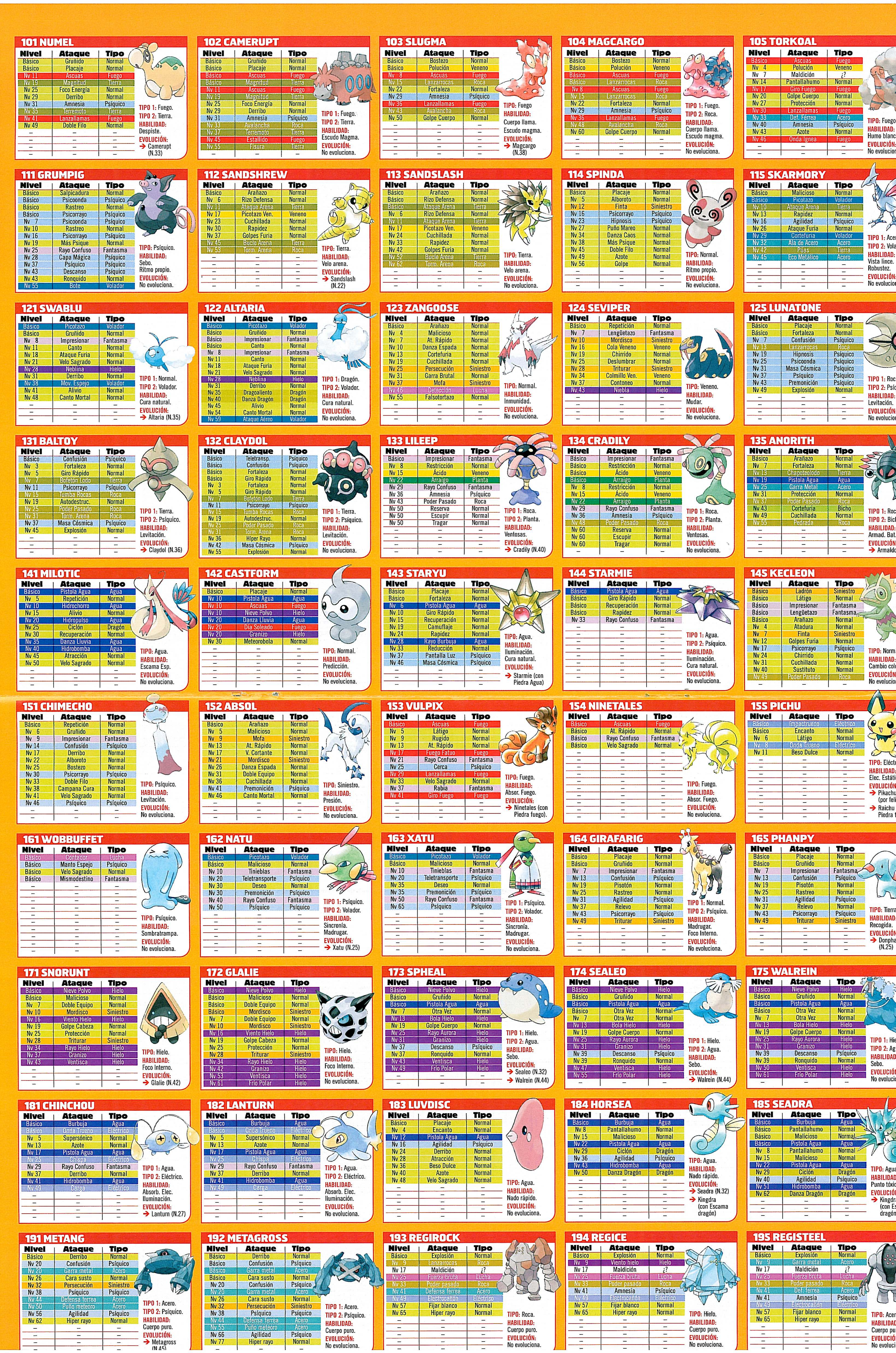
TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

195 REGISTEEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Garra metal	Acero
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Def. ferrea	Acero
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

TIPO: Acero. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

GUÍA DE COLORES DE TIPOS DE ATAQUE: AGUA | ELÉCTRICO | HIELO | PLANTA | BICHO | PSÍQUICO | FUEGO | SINIESTRO | VENENO | NORMAL | LUCHA | FANTASMA | VOLADOR | ACERO | TIERRA | ROCA | DRAGÓN



101 NUMEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 35	Terremoto	Tierra
Nv 41	Lanzallamas	Fuego
Nv 49	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Despiste. **EVOLUCIÓN:** → Camerupt (N.33)

102 CAMERUPT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Magnitud	Tierra
Nv 11	Ascuas	Fuego
Nv 19	Magnitud	Tierra
Nv 25	Foco Energía	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 31	Amnesia	Psíquico
Nv 33	Avalancha	Roca
Nv 37	Terremoto	Tierra
Nv 45	Estallido	Fuego
Nv 55	Fisura	Tierra

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Tierra. **HABILIDAD:** Escudo Magma. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

103 SLUGMA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal

TIPO: Fuego **HABILIDAD:** Cuerpo llama. Escudo magma. **EVOLUCIÓN:** → Magcargo (N.38)

104 MAGCARGO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Polución	Veneno
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanzarrocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Roca. **HABILIDAD:** Cuerpo llama. Escudo magma. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

105 TORKOAL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 4	Polución	Veneno
Nv 7	Maldición	¿?
Nv 14	Pantallahumo	Normal
Nv 17	Giro Fuego	Fuego
Nv 20	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 27	Protección	Normal
Nv 30	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Def. Férrea	Acero
Nv 40	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Azote	Normal
Nv 46	Onda Ígnea	Fuego

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Humo blanco. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

111 GRUMPIG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Psicoonda	Psíquico
Básico	Rastreo	Normal
Básico	Psicorrayo	Psíquico
Nv 7	Psicoonda	Psíquico
Nv 10	Rastreo	Normal
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 19	Más Psique	Normal
Nv 25	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Capa Mágica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Descanso	Psíquico
Nv 43	Ronquido	Normal
Nv 55	Bote	Volador

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sebo. Ritmo propio. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

112 SANDSHREW

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 23	Cuchillada	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 45	Bucle Arena	Tierra
Nv 53	Torm. Arena	Roca

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Velo arena. **EVOLUCIÓN:** → Sandslash (N.22)

113 SANDSLASH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 24	Cuchillada	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 42	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Bucle Arena	Tierra
Nv 62	Torm. Arena	Roca

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Velo arena. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

114 SPINDA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 12	Finta	Siniestro
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Hipnosis	Psíquico
Nv 27	Puño Mareo	Normal
Nv 34	Danza Caos	Normal
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 45	Doble Filo	Normal
Nv 49	Azote	Normal
Nv 56	Golpe	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Ritmo propio. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

115 SKARMORY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Picotazo	Volador
Nv 10	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Rapidez	Normal
Nv 16	Agilidad	Psíquico
Nv 26	Ataque Furia	Normal
Nv 29	Corteíuria	Volador
Nv 32	Ala de Acero	Acero
Nv 42	Púas	Tierra
Nv 45	Eco Metálico	Acero

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Vista lince. Robustez. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

121 SWABLU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 38	Mov. Espejo	Volador
Nv 41	Alivio	Normal
Nv 48	Canto Mortal	Normal

TIPO 1: Normal. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Cura natural. **EVOLUCIÓN:** → Altaria (N.35)

122 ALTARIA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Canto	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 40	Danza Dragón	Dragón
Nv 45	Alivio	Normal
Nv 54	Canto Mortal	Normal
Nv 59	Ataque Aéreo	Volador

TIPO 1: Dragón. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Cura natural. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

123 ZANGOOSE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Malicioso	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 10	Danza Espada	Normal
Nv 13	Cortefuria	Normal
Nv 19	Cuchillada	Normal
Nv 25	Persecución	Siniestro
Nv 31	Garra Brutal	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 46	Detección	Lucha
Nv 55	Falsotortazo	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Inmunidad. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

124 SEVIPER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 7	Lengüetazo	Fantasma
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Cola Veneno	Veneno
Nv 19	Chirrido	Normal
Nv 25	Deslumbrar	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Niebla	Hielo

TIPO: Veneno. **HABILIDAD:** Mudar. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

125 LUNATONE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Confusión	Psíquico
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 19	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Psicoonda	Psíquico
Nv 31	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Premonición	Psíquico
Nv 49	Explosión	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

131 BALTOY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 45	Explosión	Normal

TIPO 1: Tierra. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** → Claydol (N.36)

132 CLAYDOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp.	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Giro Rápido	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 36	Hiper Rayo	Normal
Nv 42	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 55	Explosión	Normal

TIPO 1: Tierra. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

133 LILEEP

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Poder Pasado	Roca
Nv 50	Reserva	Normal
Nv 50	Escupir	Normal
Nv 50	Tragar	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Ventosas. **EVOLUCIÓN:** → Cradily (N.40)

134 CRADILY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Restricción	Normal
Básico	Ácido	Veneno
Básico	Arraigo	Planta
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Poder Pasado	Roca
Nv 60	Reserva	Normal
Nv 60	Escupir	Normal
Nv 60	Tragar	Normal

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Planta. **HABILIDAD:** Ventosas. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

135 ANORITH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Chapoteolodo	Tierra
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Garra Metal	Acero
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Poder Pasado	Roca
Nv 43	Cortefuria	Bicho
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 55	Pedrada	Roca

TIPO 1: Roca. **TIPO 2:** Bicho. **HABILIDAD:** Armad. Bat. **EVOLUCIÓN:** → Armaldo (N.40)

141 MILOTIC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 5	Repetición	Normal
Nv 10	Hidrochorro	Agua
Nv 15	Alivio	Normal
Nv 20	Hidropulso	Agua
Nv 25	Ciclón	Dragón
Nv 30	Recuperación	Normal
Nv 35	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Hidrobomba	Agua
Nv 45	Atracción	Normal
Nv 50	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Escama Esp. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

142 CASTFORM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Ascuas	Fuego
Nv 10	Nieve Polvo	Hielo
Nv 20	Danza Lluvia	Agua
Nv 20	Día Soleado	Fuego
Nv 20	Granizo	Hielo
Nv 30	Meteorobola	Normal

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Predicción. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

143 STARYU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 6	Pistola Agua	Agua
Nv 10	Giro Rápido	Normal
Nv 15	Recuperación	Normal
Nv 19	Camuflaje	Normal
Nv 24	Rapidez	Normal
Nv 28	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Reducción	Normal
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 46	Masa Cósmica	Psíquico

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Iluminación. Cura natural. **EVOLUCIÓN:** → Starmie (con Piedra Agua)

144 STARMIE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Giro Rápido	Normal
Básico	Recuperación	Normal
Básico	Rapidez	Normal
Nv 33	Rayo Confuso	Fantasma

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Iluminación. Cura natural. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

145 KECLEON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ladrón	Siniestro
Básico	Látigo	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Lengüetazo	Fantasma
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Atadura	Normal
Nv 7	Finta	Siniestro
Nv 12	Golpes Furia	Normal
Nv 17	Psicorrayo	Psíquico
Nv 24	Chirrido	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 40	Sustituto	Normal
Nv 49	Poder Pasado	Roca

TIPO: Normal. **HABILIDAD:** Cambio color. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

151 CHIMECHO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 9	Impresionar	Fantasma
Nv 14	Confusión	Psíquico
Nv 17	Derribo	Normal
Nv 22	Alboroto	Normal
Nv 25	Bostezo	Normal
Nv 30	Psicorrayo	Psíquico
Nv 33	Doble Filo	Normal
Nv 38	Campana Cura	Normal
Nv 41	Velo Sagrado	Normal
Nv 46	Psíquico	Psíquico

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Levitación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

152 ABSOL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Malicioso	Normal
Nv 9	Mofa	Siniestro
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	V. Cortante	Normal
Nv 21	Mordisco	Siniestro
Nv 26	Danza Espada	Normal
Nv 31	Doble Equipo	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 41	Premonición	Psíquico
Nv 46	Canto Mortal	Normal

TIPO: Siniestro. **HABILIDAD:** Presión. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

153 VULPIX

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Rugido	Normal
Nv 13	At. Rápido	Normal
Nv 17	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Cerca	Psíquico
Nv 29	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Velo Sagrado	Normal
Nv 37	Rabia	Fantasma
Nv 41	Giro Fuego	Fuego

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Absor. Fuego. **EVOLUCIÓN:** → Ninetales (con Piedra fuego)

154 NINETALES

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo Confuso	Fantasma
Básico	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Fuego. **HABILIDAD:** Absor. Fuego. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

155 PICHU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	Beso Dulce	Normal

TIPO: Eléctrico. **HABILIDAD:** Elec. Estática. **EVOLUCIÓN:** → Pikachu (por felicidad) → Raichu (con Piedra trueno)

161 WOBBUFFET

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Contraataque	Lucha
Básico	Manto Espejo	Psíquico
Básico	Velo Sagrado	Normal
Básico	Mismodestino	Fantasma

TIPO: Psíquico. **HABILIDAD:** Sombratrampa. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

162 NATU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Malicioso	Normal
Nv 10	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Teletransporte	Psíquico
Nv 30	Deseo	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 40	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 50	Psíquico	Psíquico

TIPO 1: Psíquico. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Sincronía. Madrugar. **EVOLUCIÓN:** → Xatu (N.25)

163 XATU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Malicioso	Normal
Nv 10	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Teletransporte	Psíquico
Nv 35	Deseo	Normal
Nv 35	Premonición	Psíquico
Nv 50	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 65	Psíquico	Psíquico

TIPO 1: Psíquico. **TIPO 2:** Volador. **HABILIDAD:** Sincronía. Madrugar. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

164 GIRAFARIG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 7	Impresionar	Fantasma
Nv 13	Confusión	Psíquico
Nv 19	Pisotón	Normal
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Relevo	Normal
Nv 43	Psicorrayo	Psíquico
Nv 49	Triturar	Siniestro

TIPO 1: Normal. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Madrugar. Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

165 PHANPY

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 7	Impresionar	Fantasma
Nv 13	Confusión	Psíquico
Nv 19	Pisotón	Normal
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Relevo	Normal
Nv 43	Psicorrayo	Psíquico
Nv 49	Triturar	Siniestro

TIPO: Tierra. **HABILIDAD:** Recogida. **EVOLUCIÓN:** → Donphan (N.25)

171 SNORUNT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Doble Equipo	Normal
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Viento Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cabeza	Normal
Nv 25	Protección	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Rayo Hielo	Hielo
Nv 37	Granizo	Hielo
Nv 43	Ventisca	Hielo

TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** → Glalie (N.42)

172 GLALIE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 7	Doble Equipo	Normal
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Viento Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cabeza	Normal
Nv 25	Protección	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Rayo Hielo	Hielo
Nv 42	Granizo	Hielo
Nv 53	Ventisca	Hielo
Nv 61	Frío Polar	Hielo

TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Foco Interno. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

173 SPHEAL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 37	Ronquido	Normal
Nv 43	Ventisca	Hielo
Nv 49	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** → Sealeo (N.32) → Walrein (N.44)

174 SEALEO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 39	Descanso	Psíquico
Nv 39	Ronquido	Normal
Nv 47	Ventisca	Hielo
Nv 55	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** → Walrein (N.44)

175 WALREIN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 39	Descanso	Psíquico
Nv 39	Ronquido	Normal
Nv 50	Ventisca	Hielo
Nv 61	Frío Polar	Hielo

TIPO 1: Hielo. **TIPO 2:** Agua. **HABILIDAD:** Sebo. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

181 CHINCHOU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 5	Supersónico	Normal
Nv 13	Azote	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Chispa	Eléctrico
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 41	Hidrobomba	Agua
Nv 49	Carga	Eléctrico

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Eléctrico. **HABILIDAD:** Absorb. Elec. Iluminación. **EVOLUCIÓN:** → Lanturn (N.27)

182 LANTURN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 5	Supersónico	Normal
Nv 13	Azote	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Chispa	Eléctrico
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 41	Hidrobomba	Agua
Nv 49	Carga	Eléctrico

TIPO 1: Agua. **TIPO 2:** Eléctrico. **HABILIDAD:** Absorb. Elec. Iluminación. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

183 LUVDISC

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Encanto	Normal
Nv 12	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Agilidad	Psíquico
Nv 24	Derribo	Normal
Nv 28	Atracción	Normal
Nv 36	Beso Dulce	Normal
Nv 40	Azote	Normal
Nv 48	Velo Sagrado	Normal

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Nado rápido. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

184 HORSEA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv 8	Pantallahumo	Normal
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Ciclón	Dragón
Nv 36	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Hidrobomba	Agua
Nv 50	Danza Dragón	Dragón

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Nado rápido. **EVOLUCIÓN:** → Seadra (N.32) → Kingdra (con Escama dragón)

185 SEADRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Pantallahumo	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 8	Pantallahumo	Normal
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Ciclón	Dragón
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 51	Hidrobomba	Agua
Nv 62	Danza Dragón	Dragón

TIPO: Agua. **HABILIDAD:** Punto tóxico. **EVOLUCIÓN:** → Kingdra (con Escama dragón)

191 METANG

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Derribo	Normal
Nv 20	Confusión	Psíquico
Nv 20	Garra metal	Acero
Nv 26	Cara susto	Normal
Nv 32	Persecución	Siniestro
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 44	Defensa férrea	Acero
Nv 50	Puño meteoro	Acero
Nv 56	Agilidad	Psíquico
Nv 62	Hiper rayo	Normal

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** → Metagross (N.45)

192 METAGROSS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Derribo	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Garra metal	Acero
Básico	Cara susto	Normal
Nv 20	Confusión	Psíquico
Nv 20	Garra metal	Acero
Nv 26	Cara susto	Normal
Nv 32	Persecución	Siniestro
Nv 38	Psíquico	Psíquico
Nv 44	Defensa férrea	Acero
Nv 55	Puño meteoro	Acero
Nv 66	Agilidad	Psíquico
Nv 77	Hiper rayo	Normal

TIPO 1: Acero. **TIPO 2:** Psíquico. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

193 REGIROCK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Lanzarrocas	Roca
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Defensa férrea	Acero
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

TIPO: Roca. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

194 REGICE

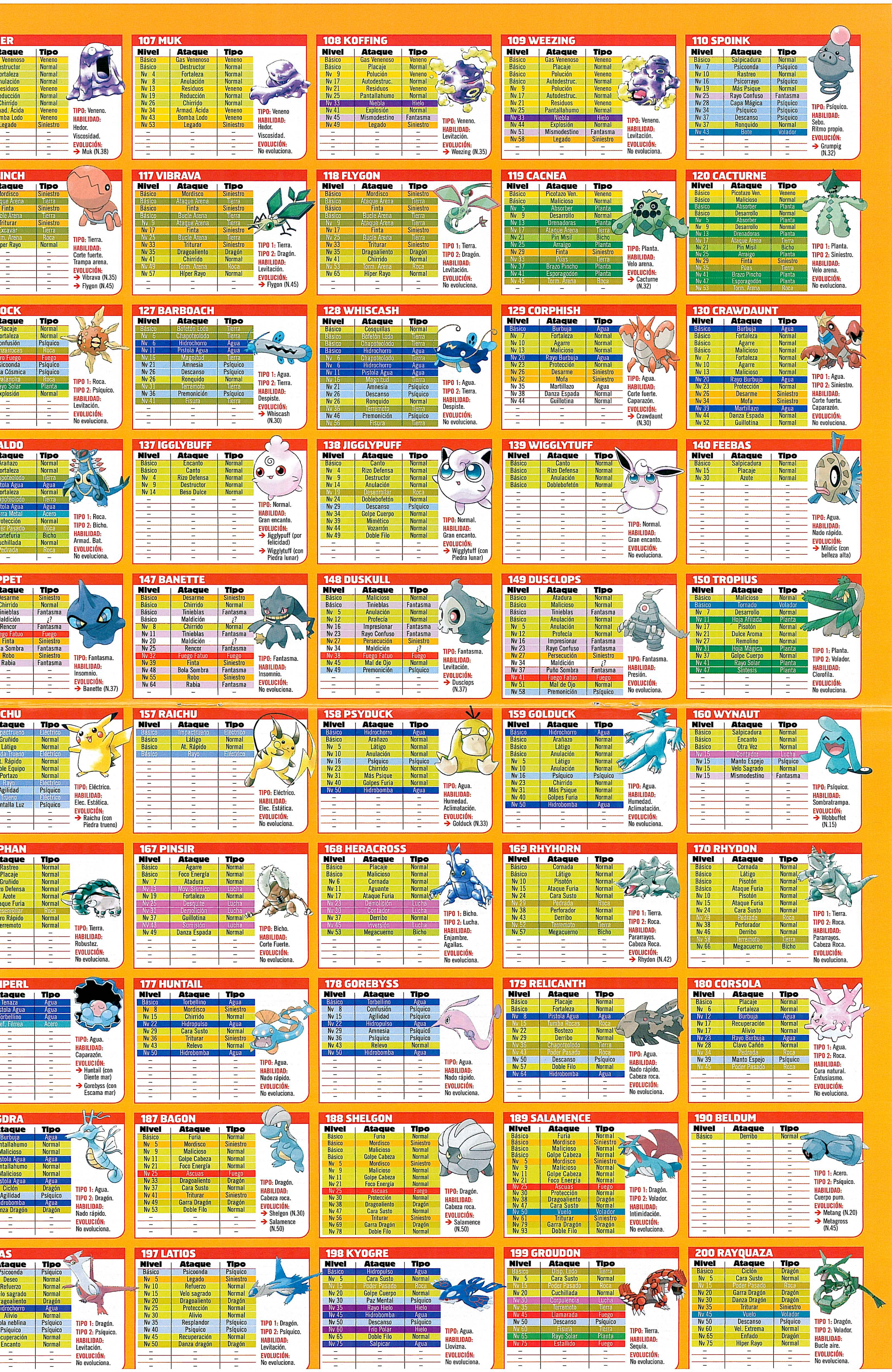
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Viento hielo	Hielo
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

TIPO: Hielo. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.

195 REGISTEEL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Explosión	Normal
Nv 9	Garra metal	Acero
Nv 17	Maldición	¿?
Nv 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv 33	Poder pasado	Roca
Nv 41	Def. férrea	Acero
Nv 41	Amnesia	Psíquico
Nv 49	Electrocañón	Eléctrico
Nv 57	Fijar blanco	Normal
Nv 65	Hiper rayo	Normal

TIPO: Acero. **HABILIDAD:** Cuerpo puro. **EVOLUCIÓN:** No evoluciona.



106 GRIMER

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Destructor	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 8	Anulación	Normal
Nv 13	Residuos	Veneno
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Chirrido	Normal
Nv 34	Armad. Ácida	Veneno
Nv 43	Bomba Lodo	Veneno
Nv 53	Legado	Siniestro

TIPO: Veneno. HABILIDAD: Hedor. Viscosidad. EVOLUCIÓN: → Muk (N.38)

107 MUK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Destructor	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 8	Anulación	Normal
Nv 13	Residuos	Veneno
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Chirrido	Normal
Nv 34	Armad. Ácida	Veneno
Nv 43	Bomba Lodo	Veneno
Nv 53	Legado	Siniestro

TIPO: Veneno. HABILIDAD: Hedor. Viscosidad. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

108 KOFFING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Placaje	Normal
Nv 9	Polución	Veneno
Nv 17	Autodestruc.	Normal
Nv 21	Residuos	Veneno
Nv 25	Pantallahumo	Normal
Nv 33	Niebla	Hielo
Nv 41	Explosión	Normal
Nv 45	Mismodestino	Fantasma
Nv 49	Legado	Siniestro

TIPO: Veneno. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Weezing (N.35)

109 WEEZING

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gas Venenoso	Veneno
Básico	Placaje	Normal
Básico	Polución	Veneno
Básico	Autodestruc.	Normal
Nv 9	Polución	Veneno
Nv 17	Autodestruc.	Normal
Nv 21	Residuos	Veneno
Nv 25	Pantallahumo	Normal
Nv 33	Niebla	Hielo
Nv 44	Explosión	Normal
Nv 51	Mismodestino	Fantasma
Nv 58	Legado	Siniestro

TIPO: Veneno. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

110 SPOINK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 7	Psicoonda	Psíquico
Nv 10	Rastreo	Normal
Nv 16	Psicorrayo	Psíquico
Nv 19	Más Psique	Normal
Nv 25	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 28	Capa Mágica	Psíquico
Nv 34	Psíquico	Psíquico
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 37	Ronquido	Normal
Nv 43	Bote	Volador

TIPO: Psíquico. HABILIDAD: Sebo. Ritmo propio. EVOLUCIÓN: → Grumpig (N.32)

116 TRAPINCH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 41	Excavar	Tierra
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Hiper Rayo	Normal

TIPO: Tierra. HABILIDAD: Corte fuerte. Trampa arena. EVOLUCIÓN: → Vibrava (N.35) → Flygon (N.45)

117 VIBRAVA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Finta	Siniestro
Básico	Bucle Arena	Tierra
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 41	Chirrido	Normal
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Hiper Rayo	Normal

TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Flygon (N.45)

118 FLYGON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Finta	Siniestro
Básico	Bucle Arena	Tierra
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 41	Chirrido	Normal
Nv 53	Torm. Arena	Roca
Nv 65	Hiper Rayo	Normal

TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

119 CACNEA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Malicioso	Normal
Nv 5	Absorber	Planta
Nv 9	Desarrollo	Normal
Nv 13	Drenadoras	Planta
Nv 17	Ataque Arena	Tierra
Nv 21	Pin Misil	Bicho
Nv 25	Arraigo	Planta
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 33	Púas	Tierra
Nv 37	Brazo Pincho	Planta
Nv 41	Esporagodón	Planta
Nv 45	Torm. Arena	Roca

TIPO: Planta. HABILIDAD: Velo arena. EVOLUCIÓN: → Cacturne (N.32)

120 CACTURNE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	Desarrollo	Normal
Nv 5	Absorber	Planta
Nv 9	Desarrollo	Normal
Nv 13	Drenadoras	Planta
Nv 17	Ataque Arena	Tierra
Nv 21	Pin Misil	Bicho
Nv 25	Arraigo	Planta
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 35	Púas	Tierra
Nv 41	Brazo Pincho	Planta
Nv 47	Esporagodón	Planta
Nv 53	Torm. Arena	Roca

TIPO 1: Planta. TIPO 2: Siniestro. HABILIDAD: Velo arena. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

126 SOLROCK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Confusión	Psíquico
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 19	Giro Fuego	Fuego
Nv 25	Psicoonda	Psíquico
Nv 31	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 37	Avalancha	Roca
Nv 43	Rayo Solar	Planta
Nv 49	Explosión	Normal

TIPO 1: Roca. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

127 BARBOACH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 6	Hidrochorro	Agua
Nv 11	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Amnesia	Psíquico
Nv 26	Descanso	Psíquico
Nv 26	Ronquido	Normal
Nv 31	Terremoto	Tierra
Nv 36	Premonición	Psíquico
Nv 41	Fisura	Tierra

TIPO 1: Agua. TIPO 2: Tierra. HABILIDAD: Despiste. EVOLUCIÓN: → Whiscash (N.30)

128 WHISCASH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Cosquillas	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 6	Hidrochorro	Agua
Nv 11	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Amnesia	Psíquico
Nv 26	Descanso	Psíquico
Nv 26	Ronquido	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 46	Premonición	Psíquico
Nv 56	Fisura	Tierra

TIPO 1: Agua. TIPO 2: Tierra. HABILIDAD: Despiste. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

129 CORPHISH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 10	Agarre	Normal
Nv 13	Malicioso	Normal
Nv 20	Rayo Burbuja	Agua
Nv 23	Protección	Normal
Nv 26	Desarme	Siniestro
Nv 32	Mofa	Siniestro
Nv 35	Martillazo	Agua
Nv 38	Danza Espada	Normal
Nv 44	Guillotina	Normal

TIPO: Agua. HABILIDAD: Corte fuerte. Caparazón. EVOLUCIÓN: → Crawdaunt (N.30)

130 CRAWDAUNT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Agarre	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 10	Agarre	Normal
Nv 13	Malicioso	Normal
Nv 20	Rayo Burbuja	Agua
Nv 23	Protección	Normal
Nv 26	Desarme	Siniestro
Nv 34	Mofa	Siniestro
Nv 39	Martillazo	Agua
Nv 44	Danza Espada	Normal
Nv 52	Guillotina	Normal

TIPO 1: Agua. TIPO 2: Siniestro. HABILIDAD: Corte fuerte. Caparazón. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

136 ARMALDO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Chapoteolodo	Tierra
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Garra Metal	Acero
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Poder Pasado	Roca
Nv 46	Cortefuria	Bicho
Nv 55	Cuchillada	Normal
Nv 64	Pedrada	Roca

TIPO 1: Roca. TIPO 2: Bicho. HABILIDAD: Armad. Bat. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

137 IGGLYBUFF

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Encanto	Normal
Básico	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Beso Dulce	Normal

TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: → Jigglypuff (por felicidad) → Wigglytuff (con Piedra lunar)

138 JIGGLYPUFF

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Desenrollar	Roca
Nv 24	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Mimético	Normal
Nv 44	Vozarrón	Normal
Nv 49	Doble Filo	Normal

TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: → Wigglytuff (con Piedra lunar)

139 WIGGLYTUFF

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Doblebofetón	Normal

TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

140 FEEBAS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
Nv 30	Azote	Normal

TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: → Milotic (con belleza alta)

146 SHUPPET

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Desarme	Siniestro
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 11	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Maldición	¿?
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 32	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 37	Finta	Siniestro
Nv 44	Bola Sombra	Fantasma
Nv 49	Robo	Siniestro
Nv 56	Rabia	Fantasma

TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Insomnio. EVOLUCIÓN: → Banette (N.37)

147 BANETTE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Desarme	Siniestro
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Básico	Maldición	¿?
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 11	Tinieblas	Fantasma
Nv 20	Maldición	¿?
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 32	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 39	Finta	Siniestro
Nv 48	Bola Sombra	Fantasma
Nv 55	Robo	Siniestro
Nv 64	Rabia	Fantasma

TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Insomnio. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

148 DUSKULL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Nv 5	Anulación	Normal
Nv 12	Profecía	Normal
Nv 16	Impresionar	Fantasma
Nv 23	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Maldición	¿?
Nv 38	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 45	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Premonición	Psíquico

TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Dusclops (N.37)

149 DUSCLOPS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Atadura	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tinieblas	Fantasma
Básico	Anulación	Normal
Básico	Profecía	Normal
Nv 5	Anulación	Normal
Nv 12	Profecía	Normal
Nv 16	Impresionar	Fantasma
Nv 23	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 27	Persecución	Siniestro
Nv 34	Maldición	¿?
Nv 37	Puño Sombra	Fantasma
Nv 41	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 51	Mal de Ojo	Normal
Nv 58	Premonición	Psíquico

TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Presión. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

150 TROPIUS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Tornado	Volador
Nv 7	Desarrollo	Normal
Nv 11	Hoja Afilada	Planta
Nv 17	Pisotón	Normal
Nv 21	Dulce Aroma	Normal
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Hoja Mágica	Planta
Nv 37	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Rayo Solar	Planta
Nv 47	Síntesis	Planta

TIPO 1: Planta. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Clorofila. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

156 PIKACHU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 8	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 11	At. Rápido	Normal
Nv 15	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Portazo	Normal
Nv 26	Rayo	Eléctrico
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Trueno	Eléctrico
Nv 50	Pantalla Luz	Psíquico

TIPO: Eléctrico. HABILIDAD: Elec. Estática. EVOLUCIÓN: → Raichu (con Piedra trueno)

157 RAICHU

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Látigo	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo	Eléctrico

TIPO: Eléctrico. HABILIDAD: Elec. Estática. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

158 PSYDUCK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 10	Anulación	Normal
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 31	Más Psique	Normal
Nv 40	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Humedad. Aclimatación. EVOLUCIÓN: → Golduck (N.33)

159 GOLDUCK

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Anulación	Normal
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 10	Anulación	Normal
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 23	Chirrido	Normal
Nv 31	Más Psique	Normal
Nv 40	Golpes Furia	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Humedad. Aclimatación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

160 WYNAUT

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Básico	Encanto	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Nv 15	Contador	Lucha
Nv 15	Manto Espejo	Psíquico
Nv 15	Velo Sagrado	Normal
Nv 15	Mismodestino	Fantasma

TIPO: Psíquico. HABILIDAD: Sombratrampa. EVOLUCIÓN: → Wobbuffet (N.15)

166 DONPHAN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Rastreo	Normal
Básico	Placaje	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 9	Rizo Defensa	Normal
Nv 17	Azote	Normal
Nv 25	Ataque Furia	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 41	Giro Rápido	Normal
Nv 49	Terremoto	Tierra

TIPO: Tierra. HABILIDAD: Robustez. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

167 PINSIR

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Agarre	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Atadura	Normal
Nv 13	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 19	Fortaleza	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 31	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 37	Guillotina	Normal
Nv 43	Sumisión	Lucha
Nv 49	Danza Espada	Normal

TIPO: Bicho. HABILIDAD: Corte Fuerte. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

168 HERACROSS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 6	Cornada	Normal
Nv 11	Aguante	Normal
Nv 17	Ataque Furia	Normal
Nv 23	Demolición	Lucha
Nv 30	Contraataque	Lucha
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 45	Inversión	Lucha
Nv 53	Megacuerno	Bicho

TIPO 1: Bicho. TIPO 2: Lucha. HABILIDAD: Enjambre. Agallas. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

169 RHYHORN

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Cornada	Normal
Básico	Látigo	Normal
Nv 10	Pisotón	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 24	Cara Susto	Normal
Nv 29	Pedrada	Roca
Nv 38	Perforador	Normal
Nv 43	Derribo	Normal
Nv 52	Terremoto	Tierra
Nv 57	Megacuerno	Bicho

TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Pararrayos. Cabeza Roca. EVOLUCIÓN: → Rhydon (N.42)

170 RHYDON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Cornada	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Pisotón	Normal
Básico	Ataque Furia	Normal
Nv 10	Pisotón	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 24	Cara Susto	Normal
Nv 29	Pedrada	Roca
Nv 38	Perforador	Normal
Nv 46	Derribo	Normal
Nv 58	Terremoto	Tierra
Nv 66	Megacuerno	Bicho

TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Pararrayos. Cabeza Roca. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

176 CLAMPERL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Tenaza	Agua
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Torbellino	Agua
Básico	Def. Férrea	Acero

TIPO: Agua. HABILIDAD: Caparazón. EVOLUCIÓN: → Huntail (con Diente mar) → Gorebyss (con Escama mar)

177 HUNTAIL

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Torbellino	Agua
Nv 8	Mordisco	Siniestro
Nv 15	Chirrido	Normal
Nv 22	Hidropulso	Agua
Nv 29	Cara Susto	Normal
Nv 36	Triturar	Siniestro
Nv 43	Relevo	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

178 GOREBYSS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Torbellino	Agua
Nv 8	Confusión	Psíquico
Nv 15	Agilidad	Psíquico
Nv 22	Hidropulso	Agua
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Relevo	Normal
Nv 50	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

179 RELICANTH

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 8	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 22	Bostezo	Normal
Nv 29	Derribo	Normal
Nv 36	Chapoteolodo	Tierra
Nv 43	Poder Pasado	Roca
Nv 50	Descanso	Psíquico
Nv 57	Doble Filo	Normal
Nv 64	Hidrobomba	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. Cabeza roca. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

180 CORSOLA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 6	Fortaleza	Normal
Nv 12	Burbuja	Agua
Nv 17	Recuperación	Normal
Nv 17	Alivio	Normal
Nv 23	Rayo Burbuja	Agua
Nv 28	Clavo Cañón	Normal
Nv 34	Pedrada	Roca
Nv 39	Manto Espejo	Psíquico
Nv 45	Poder Pasado	Roca

TIPO 1: Agua. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Cura natural. Entusiasmo. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

186 KINGDRA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Pantallahumo	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 8	Pantallahumo	Normal
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Pistola Agua	Agua
Nv 29	Ciclón	Dragón
Nv 40	Agilidad	Psíquico
Nv 51	Hidrobomba	Agua
Nv 62	Danza Dragón	Dragón

TIPO 1: Agua. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

187 BAGON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Furia	Normal
Nv 5	Mordisco	Siniestro
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 17	Golpe Cabeza	Normal
Nv 21	Foco Energía	Normal
Nv 25	Ascuas	Fuego
Nv 33	Dragoaliento	Dragón
Nv 37	Cara Susto	Normal
Nv 41	Triturar	Siniestro
Nv 49	Garra Dragón	Dragón
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO: Dragón. HABILIDAD: Cabeza roca. EVOLUCIÓN: → Shelgon (N.30) → Salamence (N.50)

188 SHELGON

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Furia	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 5	Mordisco	Siniestro
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 17	Golpe Cabeza	Normal
Nv 21	Foco Energía	Normal
Nv 25	Ascuas	Fuego
Nv 30	Protección	Normal
Nv 38	Dragoaliento	Dragón
Nv 47	Cara Susto	Normal
Nv 56	Triturar	Siniestro
Nv 69	Garra Dragón	Dragón
Nv 78	Doble Filo	Normal

TIPO: Dragón. HABILIDAD: Cabeza roca. EVOLUCIÓN: → Salamence (N.50)

189 SALAMENCE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Furia	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 5	Mordisco	Siniestro
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 17	Golpe Cabeza	Normal
Nv 21	Foco Energía	Normal
Nv 25	Ascuas	Fuego
Nv 30	Protección	Normal
Nv 38	Dragoaliento	Dragón
Nv 47	Cara Susto	Normal
Nv 50	Vuelo	Volador
Nv 61	Triturar	Siniestro
Nv 79	Garra Dragón	Dragón
Nv 93	Doble Filo	Normal

TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Intimidación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

190 BELDUM

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Derribo	Normal

TIPO 1: Acero. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Cuerpo puro. EVOLUCIÓN: → Metang (N.20) → Metagross (N.45)

196 LATIAS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Psicoonda	Psíquico
Nv 5	Deseo	Normal
Nv 10	Refuerzo	Normal
Nv 15	Velo sagrado	Normal
Nv 20	Dragoaliento	Dragón
Nv 25	Hidrochorro	Agua
Nv 30	Alivio	Normal
Nv 35	Bola neblina	Psíquico
Nv 40	Psíquico	Psíquico
Nv 45	Recuperación	Normal
Nv 50	Encanto	Normal

TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

197 LATIOS

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Psicoonda	Psíquico
Nv 5	Legado	Siniestro
Nv 10	Refuerzo	Normal
Nv 15	Velo sagrado	Normal
Nv 20	Dragoaliento	Dragón
Nv 25	Protección	Normal
Nv 30	Alivio	Normal
Nv 35	Resplandor	Psíquico
Nv 40	Psíquico	Psíquico
Nv 45	Recuperación	Normal
Nv 50	Danza dragón	Dragón

TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

198 KYOGRE

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidropulso	Agua
Nv 5	Cara Susto	Normal
Nv 15	Poder Pasado	Roca
Nv 20	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 30	Paz Mental	Psíquico
Nv 35	Rayo Hielo	Hielo
Nv 45	Hidrobomba	Agua
Nv 50	Descanso	Psíquico
Nv 60	Frío Polar	Hielo
Nv 65	Doble Filo	Normal
Nv 75	Salpicar	Agua

TIPO: Agua. HABILIDAD: Llovizna. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

199 GROUDON

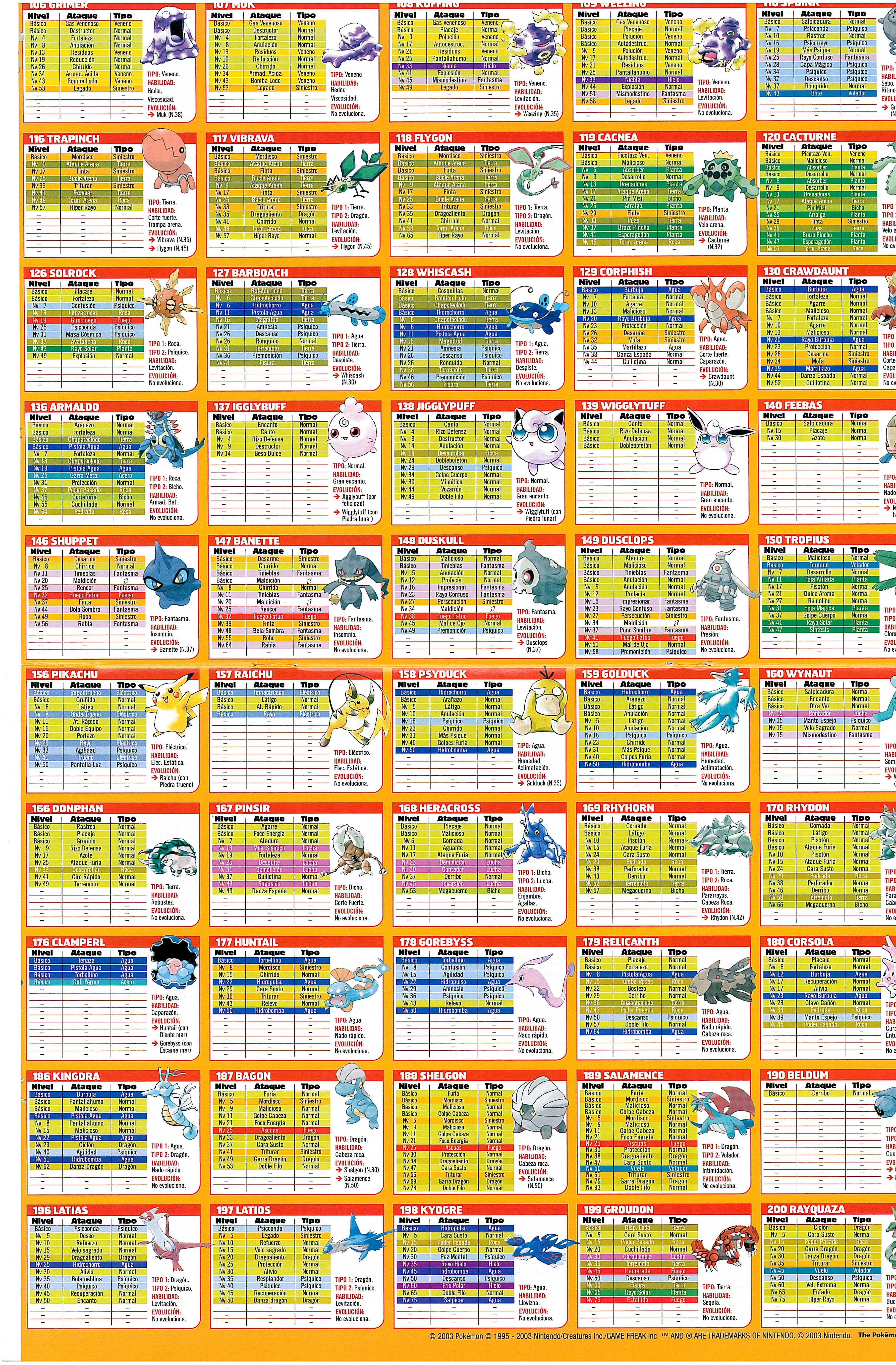
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Disparo Lodo	Tierra
Nv 5	Cara Susto	Normal
Nv 15	Poder Pasado	Roca
Nv 20	Cuchillada	Normal
Nv 30	Corpulencia	Lucha
Nv 35	Terremoto	Tierra
Nv 45	Llamarada	Fuego
Nv 50	Descanso	Psíquico
Nv 60	Fisura	Tierra
Nv 65	Rayo Solar	Planta
Nv 75	Estallido	Fuego

TIPO: Tierra. HABILIDAD: Sequía. EVOLUCIÓN: No evoluciona.

200 RAYQUAZA

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ciclón	Dragón
Nv 5	Cara Susto	Normal
Nv 15	Poder Pasado	Roca
Nv 20	Garra Dragón	Dragón
Nv 30	Danza Dragón	Dragón
Nv 35	Triturar	Siniestro
Nv 45	Vuelo	Volador
Nv 50	Descanso	Psíquico
Nv 60	Vel. Extrema	Normal
Nv 65	Enfado	Dragón
Nv 75	Hiper Rayo	Normal

TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Bucle aire. EVOLUCIÓN: No evoluciona.



106 GRIMER
TIPO: Veneno. HABILIDAD: Hedor. Viscosidad. EVOLUCIÓN: → Muk (N.38)
107 MUK
TIPO: Veneno HABILIDAD: Hedor. Viscosidad. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
108 KOFFING
TIPO: Veneno. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Weezing (N.35)
109 WEEZING
TIPO: Veneno. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
110 SPOINK
TIPO: Psíquico. HABILIDAD: Sebo. Ritmo propio. EVOLUCIÓN: → Grumpig (N.32)
116 TRAPINCH
TIPO: Tierra. HABILIDAD: Corte fuerte. Trampa arena. EVOLUCIÓN: → Vibrava (N.35) → Flygon (N.45)
117 VIBRAVA
TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Flygon (N.45)
118 FLYGON
TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
119 CACNEA
TIPO: Planta. HABILIDAD: Velo arena. EVOLUCIÓN: → Cacturne (N.32)
120 CACTURNE
TIPO 1: Planta. TIPO 2: Siniestro. HABILIDAD: Velo arena. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
126 SOLROCK
TIPO 1: Roca. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
127 BARBOACH
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Tierra. HABILIDAD: Despiste. EVOLUCIÓN: → Whiscash (N.30)
128 WHISCASH
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Tierra. HABILIDAD: Despiste. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
129 CORPHISH
TIPO: Agua. HABILIDAD: Corte fuerte. Caparazón. EVOLUCIÓN: → Crawdaunt (N.30)
130 CRAWDAUNT
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Siniestro. HABILIDAD: Corte fuerte. Caparazón. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
136 ARMALDO
TIPO 1: Roca. TIPO 2: Bicho. HABILIDAD: Armad. Bat. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
137 IGGLYBUFF
TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: → Jigglypuff (por felicidad) → Wigglytuff (con Piedra lunar)
138 JIGGLYPUFF
TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: → Wigglytuff (con Piedra lunar)
139 WIGGLYTUFF
TIPO: Normal. HABILIDAD: Gran encanto. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
140 FEEBAS
TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: → Milotic (con belleza alta)
146 SHUPPET
TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Insomnio. EVOLUCIÓN: → Banette (N.37)
147 BANETTE
TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Insomnio. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
148 DUSKULL
TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: → Dusclops (N.37)
149 DUSCLOPS
TIPO: Fantasma. HABILIDAD: Presión. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
150 TROPIUS
TIPO 1: Planta. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Clorofila. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
156 PIKACHU
TIPO: Eléctrico. HABILIDAD: Elec. Estática. EVOLUCIÓN: → Raichu (con Piedra trueno)
157 RAICHU
TIPO: Eléctrico. HABILIDAD: Elec. Estática. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
158 PSYDUCK
TIPO: Agua. HABILIDAD: Humedad. Aclimatación. EVOLUCIÓN: → Golduck (N.33)
159 GOLDUCK
TIPO: Agua. HABILIDAD: Humedad. Aclimatación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
160 WYNAUT
TIPO: Psíquico. HABILIDAD: Sombratrampa. EVOLUCIÓN: → Wobbuffet (N.15)
166 DONPHAN
TIPO: Tierra. HABILIDAD: Robustez. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
167 PINSIR
TIPO: Bicho. HABILIDAD: Corte Fuerte. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
168 HERACROSS
TIPO 1: Bicho. TIPO 2: Lucha. HABILIDAD: Enjambre. Agallas. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
169 RHYHORN
TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Pararrayos. Cabeza Roca. EVOLUCIÓN: → Rhydon (N.42)
170 RHYDON
TIPO 1: Tierra. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Pararrayos. Cabeza Roca. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
176 CLAMPERL
TIPO: Agua. HABILIDAD: Caparazón. EVOLUCIÓN: → Huntail (con Diente mar) → Gorebyss (con Escama mar)
177 HUNTAIL
TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
178 GOREBYSS
TIPO: Agua. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
179 RELICANTH
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Nado rápido. Cabeza roca. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
180 CORSOLA
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Roca. HABILIDAD: Cura natural. Entusiasmo. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
186 KINGDRA
TIPO 1: Agua. TIPO 2: Dragón. HABILIDAD: Nado rápido. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
187 BAGON
TIPO: Dragón. HABILIDAD: Cabeza roca. EVOLUCIÓN: → Shelgon (N.30) → Salamence (N.50)
188 SHELGON
TIPO: Dragón. HABILIDAD: Cabeza roca. EVOLUCIÓN: → Salamence (N.50)
189 SALAMENCE
TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Intimidación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
190 BELDUM
TIPO 1: Acero. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Cuerpo puro. EVOLUCIÓN: → Metang (N.20) → Metagross (N.45)
196 LATIAS
TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
197 LATIOS
TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Psíquico. HABILIDAD: Levitación. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
198 KYOGRE
TIPO: Agua. HABILIDAD: Llovizna. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
199 GROUDON
TIPO: Tierra. HABILIDAD: Sequía. EVOLUCIÓN: No evoluciona.
200 RAYQUAZA
TIPO 1: Dragón. TIPO 2: Volador. HABILIDAD: Bucle aire. EVOLUCIÓN: No evoluciona.



PRESENTA



LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA GAMECUBE Y GB ADVANCE

SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

4,95€

GUÍAS

Por los expertos de REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

GAMECUBE

7 Guías Completas

- FINAL FANTASY CHRYSTAL CHRONICLES
- 007 TODO O NADA
- SONIC HEROES
- SOUL CALIBUR II
- MARIO KART DOUBLE DASH!!
- STAR WARS REBEL STRIKE
- ZELDA: EDICIÓN COLECCIONISTA

¡¡TODOS LOS MAPAS Y CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL!!

GAME BOY ADVANCE

3 Guías Completas

- GOLDEN SUN 2
- POKéMON PINBALL
- FINAL FANTASY TACTICS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

GUÍAS Y SOLUCIONES COMPLETAS

Nintendo Acción lanza a los kioscos **GUIAS COMPLETAS Y SOLUCIONES PARA GAMECUBE Y GB ADVANCE** 148 páginas con:

- 7 guías completas para los últimos juegazos de Nintendo GameCube: Final Fantasy Crystal Chronicles, Soul Calibur II, Mario Kart Double Dash!!, Sonic Heroes, The Legend of Zelda: Edición Coleccionista, Star Wars: Rebel Strike, James Bond 007: Todo o Nada
- 4 guías completas para los mejores bombazos de Game Boy Advance: Final Fantasy Tactics, Golden Sun 2, Pokémon Pinball: Rubí y Zafiro

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Fases: 7 ZONAS
- Niveles de dificultad: 3
- Extras: JUEGO METROID DE NES Y GALERÍA DE IMÁGENES

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Vas a saber quién es Samus!

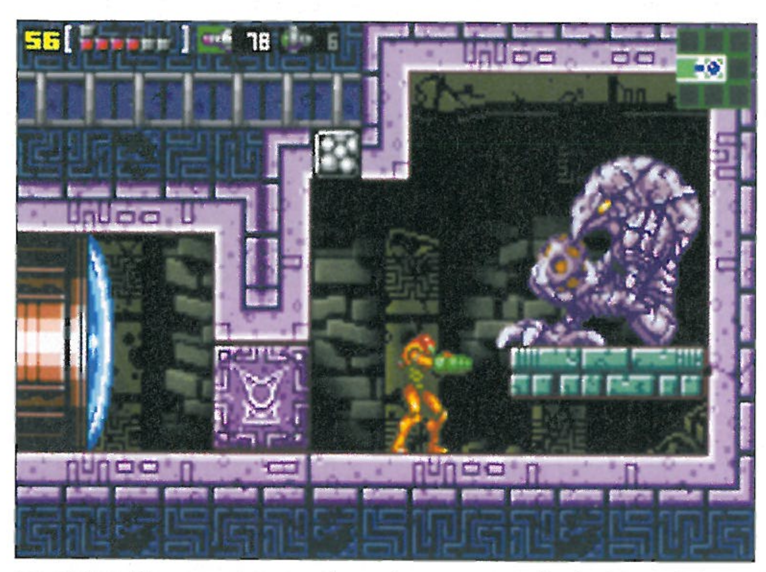
METROID ZERO MISSION

La cazarrecompensas más popular de Nintendo vuelve para inundar tu GBA con increíbles dosis de acción y aventura.

Nintendo nos ha preparado un nuevo Metroid que mantiene su estilo y genialidad típicos, y que viene a ser... ¡la **sexta entrega de la saga!** Aunque este título no es exactamente un juego nuevo, sino que **se basa en el argumento y el mapeado del primer «Metroid» de NES,** jugado allá por 1986 (juego que, por cierto, se incluye como uno de los extras). La propia Samus nos cuenta cómo llegó al planeta Zebes para terminar con la amenaza de los Metroids y con el malo final de turno, el Cerebro Madre. A partir de aquí, nos invita a recorrer **7 amplios mapas para investigarlos a fondo resolviendo puzzles, buscando objetos y habilidades...** y, cómo no, **disparando a todo lo que se mueva** y tumbando a **impresionantes jefazos.** Ya al poco de poner los pies en Zebes, te vas dando cuenta de la gran libertad que tienes para moverte por todos los mapas, haciendo el juego muy dinámico. Dinamismo que se va ampliando a medida que vas consiguiendo nuevas habilidades: si ahora no llegas a una plataforma que queda muy alta, espera a conseguir el salto antigravitatorio y llegarás a todo lo que has ido dejando en el tintero. Así, tras rebuscar a conciencia todos los escenarios y cargarnos al Cerebro Madre, la felicidad te inunda... hasta que te das cuenta de que la cosa no termina ahí. Una vez que la chica sale a toda caña con su nave -en lo que era el final en NES- es atacada, y cae en **la zona extra del juego: Chozodia.** Allí se ven novedades gráficas y jugables que te dejan alucinado, como el hecho de controlar a la prota ¡sin armadura! (y armada sólo con una pistolilla). O **afrontar un buen trozo del juego al más puro estilo «Metal Gear»,** es decir, evitando a los malos a base de rapidez, cerebro y sigilo.

Ambientación de fantasía

Técnicamente el juego es impecable, con una Samus bien animada y un diseño de escenarios y enemigos de ensueño. Todo ello logra **una increíble ambientación que te sumerge** rápidamente en la acción. Y a ello contribuye también **la excelente banda sonora** que tan bien conocemos de otras entregas. Quizás los más familiarizados con el estilo de juego veáis la duración como su punto débil, ya que en apenas seis horas puedes terminarlo. Pero, si quieres hacerte con **todos los objetos, ver todos los finales y desbloquear los extras... ¡tendrás que pasar varias semanas junto a esta renovadísima Samus!**



Las estatuas Chozo son claves para la aventura, pues custodian los ítems más valiosos. Además, también sirven para reponer al completo energía y munición.



Samus goza de un interesante número de habilidades; puede hacerse una bola, tirar bombas, acelerar a tope, agarrarse a los bordes... ¡La chica está en forma!



El gran número de enemigos en pantalla se agradece, pero... ¡agobia lo suyo, oye!

PURA AVENTURA

«Zero Mission» es el mejor exponente del género en GBA. Debes explorar, eliminar miles de enemigos, resolver puzzles... ¡magistral!

¿Y ESA QUIÉN ES?

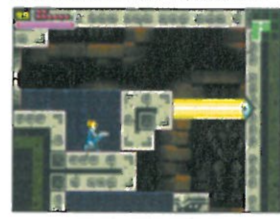
¡Es Samus en Chozodia! Con la melena al viento y una pistolita, tiene que infiltrarse en la nave de los piratas.



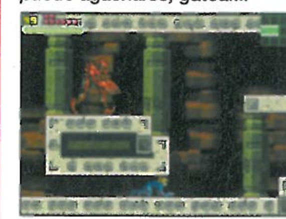
Con la pistolilla podemos congelar a los piratas...



...aunque sólo durante unos segundos Así que... ¡a correr!



Aún sin su armadura, Samus puede agacharse, gatear...



...o colgarse de las cornisas, pero es muy vulnerable.



Cada uno de los siete mapas está lleno de zonas y pasajes ocultos, además de numerosos objetos importantes. Investigar es fundamental para dar con todos ellos.



Esos enemigos pequeñitos, a pesar de serlo, nos ayudan a abrirnos camino.



Pulsando start, puedes consultar el mapa y el estado de todas tus habilidades.





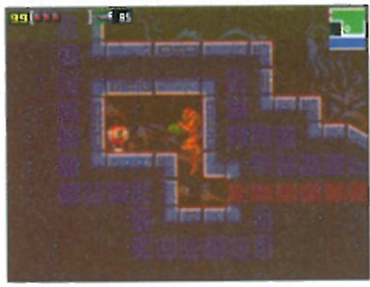
En cualquier lugar puede haber un hueco por el que seguir adelante. Busca bien.

UN NUEVO CLÁSICO

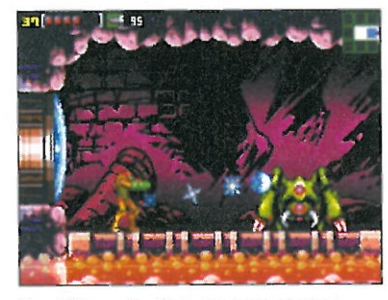
El clásico de NES ha sido renovado totalmente, se le han añadido jugosos extras, y el resultado es un titulazo digno de la mejor juegoteca de GBA.



Para conseguir los mapas de cada zona debemos visitar esta sala y descargarlos.



Sí, hay muchos y variados puzzles que ponen a prueba tu inteligencia.



Hay 5 tipos de disparos para el arma normal, además de los misiles y bombas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Escenarios detallados, y una Samus bien animada. La ambientación es genial.

▼ Quizás una mayor variedad en los escenarios hubiera redondeado este apartado.

SONIDO 94

▲ La música se sale, y los efectos están a la altura.

▼ Por pedir que no quede, ¿qué tal unas voces digitalizadas?

JUGABILIDAD 96

▲ La acertada combinación entre exploración y acción lo hacen muy adictivo.

▼ La parte final puede resultar demasiado complicada.

DURACIÓN 93

▲ Nada menos que 7 amplios mapas, 3 niveles de dificultad y «Metroid» de NES de regalo.

▼ Si estás curtido en el estilo de la saga, se te hará algo corto.

TOTAL 95

▲ Estupenda **ambientación, apartado sonoro** y lo entretenido que resulta.

▼ Se echa en falta un poquito más de **duración.**

PRODUCTOR DE «ZERO MISSION»

HABLA YOSHIO SAKAMOTO

"LA CLAVE HA SIDO VOLVER AL ORIGEN"

El "papá" de «Zero Mission» desvela algunos detalles sobre el desarrollo del juego.

El personaje que nos ocupa lleva trabajando con Nintendo y Samus desde los años 80. De hecho, ha participado en el desarrollo de:

- Metroid (NES).
- Super Metroid (SNES).
- Metroid Fusion (GBA).
- Metroid Zero Mission (GBA).
- Metroid Prime 2 (GC, 2005).

NA. ¿Cómo ha evolucionado la saga desde «Metroid Fusion» a «Metroid Zero Mission»?

Yoshio Sakamoto. Hicimos «Fusion» poniendo más énfasis en la historia. Queríamos contar a los jugadores con precisión lo que le había sucedido a Samus, por eso había mucho texto. Para «Zero Mission», la clave ha sido "volver al origen". Hemos seguido el estilo de juego de «Metroid» a ultranza. Hay muy pocos textos. Y en comparación con «Fusion», tienes más libertad de movimientos.

Según tu habilidad, puedes elegir diferentes rutas. Siguiendo los atajos, uno de nuestros desarrolladores ha completado el juego en la tercera parte de tiempo que emplearía un jugador medio.

NA. El juego parece más fácil que el original de NES... ¿es que os habéis vuelto blandos de repente?

YS. Queríamos que tanto los que no han jugado mucho con la saga «Metroid», como los que no son especialmente hábiles, se divirtieran mucho con el juego. Hicimos ZM más "amigable", más facilito que la versión NES. Sin embargo, para los que pueden con todo, para los más duros, el juego ofrece la oportunidad de jugar un modo mucho más extremo. Pero en todo caso, «MZM» es apto para jugadores de cualquier edad.

NA. ¿Qué novedades tendrá el juego respecto a la versión NES?

YS. Hemos metido muchos secretos y criaturas que no estaban en el original de NES. La diferencia más notable es que hemos añadido un nuevo episodio, que no estaba en el original, para el que hemos creado un nuevo sistema de juego.

NA. ¿Cuál es la característica de Samus que más le gusta?

YS. El hecho de que su fuerza arrolladora nazca de su ternura.



Yoshio Sakamoto es el padre de la saga Metroid. No en vano, ha participado en el desarrollo de casi todos los juegos de Samus.

VALORACIÓN



UNA AVENTURA EXCEPCIONAL

«Metroid Zero Mission» ofrece una oportunidad inmejorable para revivir la primera misión de Samus Aran y experimentar las sensaciones de un «Metroid» clásico, con el mismo carisma de siempre, pero aderezado con mejoras técnicas y jugables a la altura de GBA, y buenos extras. Un juego imprescindible.

EL RANKING

1. Metroid Zero Mission
2. Metroid Fusion
3. Castlevania: Circle of the...

En lo que refiere a este género, «Zero Mission» incluso ha mejorado lo visto en el genial «Fusion», que ya es. Por detrás de ellos, otra gran opción es el primer «Castlevania» de GBA.



Compatible con:
NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON SAGEM SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SHARP PANASONIC MOTOROLA (consulte modelos)

MiFondo

¡¡Crea tus propios fondos!!



Ejemplo: MIFONDO746 1004 Estoy que EXPLOTO por TI

Envía: MIFONDO746, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667.

Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)

¿Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO746 1187 y descargarte el logo invisible para quitarlo.



MiPostal

¡¡Crea tus propias imágenes!!

1018 · 1027 · 1015 · 1019 · 1006 · 1007 · 1004 · 1020

Ejemplo: MIPOSTAL746 1018 CAROLINA

Envía: MIPOSTAL746, la referencia de la imagen y el texto que quieras al 7667

MiLogo

¡¡Crea tus propios logos!!

Tipos de letra: 103 · 101 · 104 · 102 · 108 · 112

Iconos: 307 · 313 · 315 · 302 · 321 · 320 · 311 · 342 · 316 · 304 · 301 · 308

Ejemplo: MILOGO746 Miguel 104 311

Envía: MILOGO746, tu texto, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envía SONIDO746 y la referencia al 7667.

Ejemplo: Envía SONIDO746 1006 para recibir el grito de Tarzan.

SONIDO	Ref.
Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Vaca (Auténtico!)	1005
Coche Formula 1	1037
Risas divertidas (Para mearse)	1033
Caballo (Suena tan real...)	1031
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Reloj cuco (Muy divertido)	1015
Accidente coche (La gente salta)	1011
Miau gato (Para los cariñosos)	1002
Lloros (Muy original)	1009
Avioneta (Agacha la cabeza)	1035
Gallo (Te despertarás)	1039
Aplausos (Para mensajes guays)	1025
Disparo Laser (Videojuegos)	1018

Tu móvil también los acepta: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson.

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO746 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco descubrirás como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO746 PS2 DMC2
TRUCO746 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO746 PSX FIFA2003
TRUCO746 GAMECUBE RESIDENT EVIL

Tonos

	Tono normal	Polifónico
1 **The Legend Of Zelda** — VIDEOJUEGO — Referencia: 467095	●	●
2 **Zanarkand** — DANCE/TECHNO — Referencia: 466512	●	●
3 **Bola De Dragón** — TELEVISIÓN — Referencia: 466503	●	●
4 **Bulería** — OT1/POP NACIONAL — Referencia: 467498	●	●
5 **Need For Speed Underground** — VIDEOJUEGO — Referencia: 467466	●	●
6 **Super Mario Bros.** — VIDEOJUEGO — Referencia: 465538	●	●
7 **2 Fast 2 Furious** — BSO CINE — Referencia: 467120	●	●
8 **El Último Mohicano** (principio) — BSO CINE — Referencia: 465956	●	●
9 **La Costa Del Silencio** — ROCK NACIONAL — Referencia: 467353	●	●

CINE/TELEVISIÓN

Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV	465566	●	●
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO	467439	●	●
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE	465574	●	●
Yo El Vaquilla - CINE	467267	●	●
Terminator - CINE	465939	●	●
Shin Chan (estribillo) - TV	466536	●	●
Embrujadas (How Soon Is Now?) - TV	466840	●	●
La Muerte Tenía Un Precio - CINE	466264	●	●
El Señor De Los Anillos - CINE	467580	●	●
Perros Callejeros - CINE	467602	●	●

NACIONAL E INTERNACIONAL

Jesucristo García - ROCK	466246	●	●
Vicio - ROCK	467443	●	●
Molinos De Viento - ROCK	466302	●	●
La Madre De José - POP	466838	●	●
Bring Me To Life - ROCK	466637	●	●
Tengo - POP	467379	●	●
Soldadito Marinero - POP	467423	●	●
Dale Don Dale - POP	467435	●	●
No Es Lo Mismo - POP	467238	●	●
Where Is The Love? - POP	467364	●	●
Oye El Boom - OT1/POP	467591	●	●
Fuente De Energía - POP	467540	●	●
Ángel Malherido - POP	467393	●	●
Cuando Zarpa El Amor - POP	467631	●	●
Javier Sardá - OTROS	467635	●	●
Shut Up - POP	467469	●	●
La Vida Al Revés - POP	467659	●	●
Heroína - RUMBA	467598	●	●
Siete Pétalos - OT1/POP	467661	●	●
Vestido Azul - POP	467660	●	●
Pastillas De Freno - POP	467640	●	●
Hey Ya! - POP	467637	●	●
Me Myself And I - POP	467638	●	●

DANCE/TECHNO

Flying Free	466214	●	●
Dos Gardenias	467402	●	●
Scorpia	466541	●	●
All The People In The World	467431	●	●
Groove 2.0	466174	●	●
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	467399	●	●
Children Of The Demon	467416	●	●
Insomnia	467316	●	●
Infected	465865	●	●
Radical	466270	●	●
Es Como La Cocaína	467505	●	●
Only If I	467606	●	●
Paradise	467578	●	●

HIMNOS

Centenario Real Madrid	466273	●	●
La Internacional Comunista	466700	●	●
Real Madrid	465063	●	●
Himno Nacional De España	465007	●	●
Himno De La II República	466827	●	●
Quinto Levanta Tira De La Manta	467210	●	●
La Muerte No Es El Final	467627	●	●
Eusko Gudariak	467485	●	●

VIDEOJUEGOS

Mortal Kombat	467321	●	●
Crash Bandicoot	466407	●	●
Pokemon	466805	●	●
Ford Racing 2	467663	●	●

Pídetelos fácilmente:

● TONOS NORMALES: Envía TONO746 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO746 467498

Los Tonos normales también puedes pedirlo llamando al 806.588.672

● TONOS POLIFONICOS: Envía POLI746 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI746 467498

Debes tener tu móvil configurado para WAP

ATENCIÓN: Antes de realizar tu pedido comprueba que tu móvil soporta el servicio (**), (***)

Fondos

Pídetelos fácilmente por: Envía FONDO746 y la referencia al 7667.
Ejemplo: FONDO746 1078

Necesitas tener configurado tu móvil para WAP.

1205	1078	1077	1161	1054	1087	1164	1106	1145
1076	1086	1152	1158	1065	1080	1058	1111	1217
1150	1060	1088	1218	1108	1194	1107	1141	1191
1084	1122	1063	1134	1119	1081	1118	1196	1125

No encuentras el fondo que buscas? Envía FONDO746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: FONDO746 CHICA SEXY - FONDO746 BANDERA

1130	1154	1135	1216	1121	1117	1133	1097	1123
1211	1209	1219	1208	1206	1203	1202	1167	1214
1221	1079	1105	1132	1179	1082	1185	1213	1146
1002	1055	1224	1131	1192	1104	1110	1225	1207
1090	1062	1083	1223	1113	1095	1068	1140	1183
1201	1227	1089	1157	1222	1197	1098	1149	1115
1199	1190	1188	1008	1101	1226	1212	1114	1148

Compatible con: NOKIA - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos(*)

Imagenes

Pídetelas fácilmente: Envía IMAGEN746 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN746 465329

También puedes pedirlas llamando al 806.588.672

465396	465387	465393	465395	465390	465392	465386	465389	465385
465384	465388	465383	465382	465391	465381	465394	465380	465379
465329	464394	463703	464099	464800	464664	464922	464932	465097
464647	463254	465183	464138	464384	464921	464966	463880	465038
464098	465041	463846	463799	463908	465154	465013	464695	463841

No encuentras el fondo que buscas? Envía IMAGEN746 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: IMAGEN746 XXX - IMAGEN746 SHIN CHAN

464789	464761	465315	464504	464162	464404	465332	465144	465202
465219	465177	465190	465140	464533	463700	464249	464719	465093
464983	464243	465260	465015	465025	465223	463963	463997	464282
465169	465055	465291	465087	464096	465404	465403	465402	465401
465400	465399	465378	465359	465362	464852	464692	464984	464029
463617	463646	463647	463980	463779	463616	463654	463676	463844
463843	463856	464019	464109	464127	464215	464388	464177	464788

Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos(**)

(*) Fondos y Mifondo válidos para: MOTOROLA (C350 y T720i), NOKIA (7650, 3510i, 5100, 6800, 3300, 6650, 3650, 7210, 7250, 6610, 7250, 6220, N-Gage, 6100 y 6600), PANASONIC GD87, SAGEM (MYX6 y MYX5m), SAMSUNG (S300), SHARP GX10, SIEMENS (S55 y M55), SONYERICSSON (T300, T610 y P800).

(**) NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T68), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imágenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Solo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Solo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191, 192, 193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).

(***) Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (V525, T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea.

Precio max. por llamada: Red fija 1,05 Euros/min. (IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.).
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Polifónicos, Fondos y Tonos)(3 mensajes necesarios para descargar Juegos Java)

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014

MOBILTUNING.COM

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: ESPIONAJE
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Modos de juego: 1
- Fases: 22 OBJETIVOS EN 9 MISIONES
- Extras: CONEXIÓN GAMECUBE

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Sam vuelve por sus fueros

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Sam Fisher no se ha olvidado de los jugones de GBA y ya está lista la versión portátil de su nueva aventura.

Segunda misión para Fisher en Game Boy, y segundo exitazo. Ubisoft ha **tomado como base el primer «Splinter Cell» para GBA,** con su motor 2D de scroll lateral, y le ha añadido el guión de «Pandora Tomorrow» de Cube. De la mezcla sale lo que habíamos supuesto: una dignísima continuación.

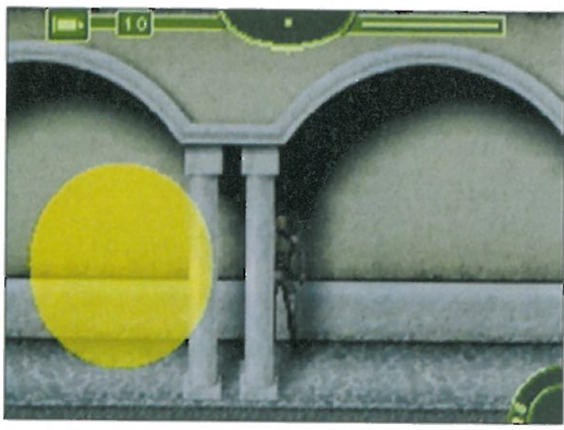
Un duro rival para Bond

En esta ocasión tendremos que enfrentarnos a una **red terrorista indonesia** a través de **9 misiones** donde solo nuestra **pericia y amplio inventario** nos ayudarán a salir con vida. Como siempre, el correcto uso del equipamiento es fundamental, y no faltará de nada: desde pistolas y granadas de humo, a micrófonos, gafas de visión térmica y nocturna, ganchos de rappel, microcámaras, tarjetas de acceso u ordenadores. Todo ello dentro de un **entorno visual renovado,** que presenta como mayor novedad respecto a la entrega anterior un **nuevo sistema de luces y sombras.** Sistema que permite ocultarse de los enemigos y realizar **nuevos movimientos,** como caminar pegados a cualquier pared o detrás de algunos objetos. Todo ello ya aumenta la sensación de ser un verdadero espía. Pero además, se potencia la jugabilidad **ofreciendo varias soluciones a cada situación:** puedes pasar sin ser visto, apresar y dejar KO a un enemigo, obligarle a cooperar... **Un paso más hacia la perfección** del espionaje portátil.

ESPÍA CON RECURSOS

Nuestra preparación y equipo serán vitales en la misión. Objetos como las gafas de visión nocturna, nos permiten evitar trampas de rayos infrarrojos o localizar ítems ocultos. Claro que esto no serviría de nada si tú no te ocuparas de evitar los láser... Por eso disponemos de una amplia gama de movimientos como rodar por el suelo, trepar...





Una de las novedades más interesantes es el movimiento que permite andar pegados a la pared y ocultarnos en las sombras.

Te enfrentarás a decenas de guerrilleros, soldados y terroristas en escenarios de lo más diverso: el metro, embajadas, muelles...

ACIERTO **Sam Fisher vuelve a combinar a la perfección un control sencillísimo con un gran número de acciones. Te sentirás un espía real.**



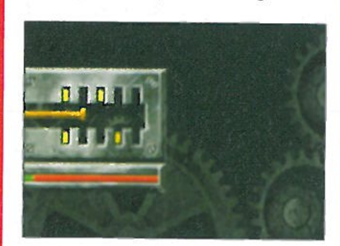
La inteligencia de los enemigos ha mejorado mucho. En cuanto te oyen "respirar", los muy... corren a dar la alarma, ¡y hay misiones en las que no puedes disparar!

CON LICENCIA PARA TODO

Cuando estés atascado, párate un minuto a pensar, porque seguro que se te ha pasado algo. Cualquier persona u objeto a tu alrededor pueden tener la clave.

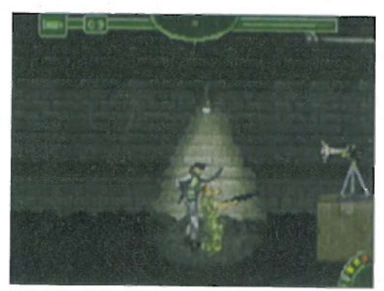


A veces tendrás que obligar a los enemigos a cooperar contigo...



... y otras, burlar cerraduras o averiguar códigos informáticos.

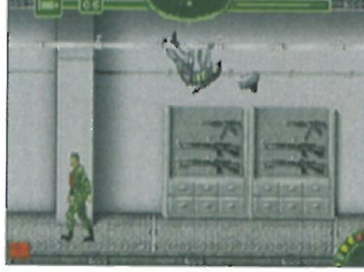




Y cuando sea necesario, podrás usar a los enemigos como escudos humanos.



El sigilo seguirá siendo el factor principal para cumplir la mayoría de las misiones.



No es fácil evitar la cámara colgado de esta forma, y luego caer sobre el guardia.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Muy variados y detallados, y con algunos efectos gloriosos.

▼ Pero los avances respecto a la primera parte son escasos.

SONIDO 90

▲ Música inquietante y tensa, como corresponde a las mejores aventuras de espías.

▼ Algunas melodías se parecen demasiado entre sí.

JUGABILIDAD 95

▲ Muchos movimientos, muchas armas, y muchas cosas por hacer con un control sencillo.

▼ Demasiadas zonas en las que no hay ningún enemigo.

DURACIÓN 92

▲ Hay un buen número de objetivos, y posibilidad de conexión con GameCube.

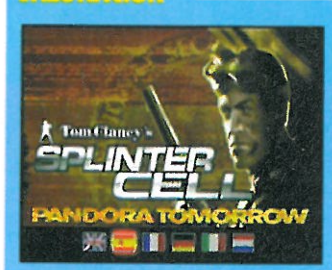
▼ Se nos queda un poco corto de niveles, la verdad.

TOTAL 93

▲ Su **desarrollo y jugabilidad.** Es un espionaje **muy real.**

▼ **Técnicamente** no ofrece muchas novedades. Se echa en falta **algún nivel más.**

VALORACIÓN



NUEVA LECCIÓN DE ESPIONAJE

Esta nueva entrega tiene la misma base visual pero mayor jugabilidad que la anterior. Puede que no te sorprenda tanto, porque a nivel gráfico no se han introducido muchos cambios, pero trae las suficientes novedades (luces, movimientos) como para que vuelvas a entusiasmarte con las aventuras de este espía.

EL RANKING

1. S.C.: Pandora Tomorrow
2. Splinter Cell
3. CT Special Forces 2

Está claro que este soldado solitario no tiene rival en lo que a Game Boy se refiere. La prueba está en que sus juegos consiguen el doblete, eso sí, con «CT» al acecho, que también mola.

El plataformas más original

SABREWULF

Exploración, habilidad y grandes dosis "plataformeras". Lo nuevo de RARE en GBA va a causar sensación.



En las fases de scroll lateral hay que llegar al tesoro, recogerlo y regresar a la salida antes de que Sabrewulf te alcance.



Cada pueblo tiene su ambientación, y son geniales. En ellos puedes comprar objetos o charlar con la gente... en inglés.



En la parte técnica se nota el genial sello RARE, con escenarios coloristas, variados y originales, y animaciones bien trabajadas.



Para cantar victoria en este juego básicamente debes dominar el arte de las plataformas. Y también solucionar algún puzzle.

Sabreman vuelve a la acción. El veterano explorador de nuevo tiene que **apresar a Sabrewulf,** el lobo-bestia al que ya capturó hace tiempo. Algún "chalao" ha hecho pedazos el sello mágico que lo retenía, y ahora debes **recuperarlos**. Eso significa que vas a patearte **8 grandes fases,** desde una gélida montaña hasta un sucio pantano, minas, junglas o un milenario templo. ¿Lo de siempre? Qué va, aquí dentro hay muuuuuchas sorpresas...

Saltar... ¡y pensar!

La **mecánica del juego es tan sencilla como adictiva.** Primero está la fase de exploración, con variados escenarios presentados con una vista cenital. En ellos debes investigar, charlar con la gente -en inglés, lo que es una pena-, comprar objetos y encontrar la pista necesaria para afrontar la segunda parte. Eso, porque entonces llegan los **niveles de scroll lateral,** realizados con un estilo similar al visto en «DKC» -también de RARE-, con entornos detallados y genial ambientación. Aquí no te bastará sólo con ser hábil en los saltos, sino que también tendrás que **superar a base de ingenio, y con la ayuda de unas simpáticas criaturas, un montón de trampas y peligros.** Al final de cada nivel hay que recoger un tesoro y regresar a toda caña hasta la salida, antes de que Sabrewulf te alcance.

Ya lo veis, la **acertada mezcla de puzzles y plataformas** le da a este juego mucha personalidad. Como el hecho de tener que ayudarte de algunas criaturas que tendrás que ir "coleccionando". Pero vamos, es más plataformero que otra cosa. Y además, largo y entretenido. Pero, insistimos, se echa de menos una traducción a nuestro idioma.

COLECCIONA Y TRIUNFARÁS

UNAS CURIOSAS CRIATURAS nos ayudan a superar algunos obstáculos en el camino. Hay 15 "bichejos", y cada uno hace una cosa, como destruir obstáculos o servir de trampolines. Por lo visto tendrás que hacerte con todos.



Este bicho despeja el camino a porrazo limpio. Muy útil.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **RARE**
- Tipo de juego: **AVENTURA / PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI (2 BLOQUES)**
- Datos: **8 MUNDOS, 64 FASES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

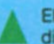
GRÁFICOS 91
Cada zona tiene su estilo y ambientación. Mucha calidad.

SONIDO 90
Melodías pegadizas. Bien por los efectos. No está doblado.

JUGABILIDAD 90
Desarrollo muy absorbente. Pero, ¿dónde se quedó la traducción?

DURACIÓN 91
Ocho zonas, cada una con sus fases, dan juego para rato.

TOTAL 90


El **ritmo de juego.** El diseño de los escenarios.


Está en **inglés.** Esto le ha bajado algún punto.

VALORACIÓN

La mezcla de plataformas, ingenio y momentos de exploración es todo un acierto. No pararás hasta acabarlo. Y además lleva el sello RARE.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



PROMOCION LIMITADA A 4000 UDS.

POKÉMON COLOSSEUM

FECHA LANZAMIENTO 14/05/04

¡RESÉRVALO YA!

Y llévate el DVD de TRUCOS

Los mejores trucos en DVD para Nintendo GameCube

POKÉMON COLOSSEUM + DVD COLECC. DE TRUCOS

EXCLUSIVA CentroMAIL

POKÉMON COLOSSEUM MEGA-PAK

¡RESÉRVALO YA!

Y llévate el DVD de TRUCOS

FECHA LANZAMIENTO 14/05/04

POKéMON COLOSSEUM MEGA-PAK.

NINTENDO GAMECUBE

TARJETA MEMORIA 251

CABLE GBA NINTENDO

POKÉMON BOX

RUBÍ y ZAFIRO

POKÉMON COLOSSEUM + DVD COLECC. DE TRUCOS

NUEVAS TIENDAS

MÁLAGA Fuengirola C.C. Miramar, Local b-26
MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, C/ Mondragón, 1

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** C/ Lagasca, 12, ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de abril al 15 de mayo.
Impuestos incluidos

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.

Puntuación 88

007 TODO O NADA



EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-4 J

Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.

Puntuación 93

1080° AVALANCHE



NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J

El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

BEYOND GOOD & EVIL



UBISOFT — Aventura de acción
59,95 € — 1 J

Una aventura con lucha, exploración, fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa.

Puntuación 91

BILLY HATCHER



SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
29,99 € — 1 J

Recuperamos este juegazo de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?

Puntuación 89

EL RETORNO DEL REY



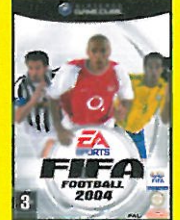
EA GAMES — Acción 3D
62,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS — Fútbol
62,95 € — 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
29,95 € — 1 J

En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.

Puntuación 93

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



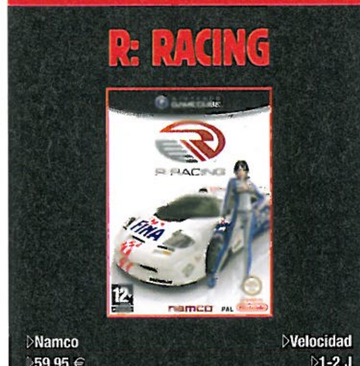
SQUARE ENIX — Acción RPG
59,95 € — 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

R: RACING



Namco — Velocidad
59,95 € — 1-2 J

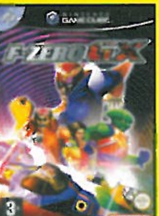
Lo último en velocidad de NAMCO es una apuesta clara por la simulación pura. Aparecen coches reales que se pilotan de forma realista. Pero eso no es lo mejor. Lo mejor es que incluye gratis «Pacman VS» para 4 jugadores.

Puntuación 87

F-ZERO GX



NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



EA GAMES — Aventura
62,95 € — 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE



NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5



NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía!

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

KONAMI — Espionaje
59,95 € — 1 J





Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE





ATARI — Espionaje
59,95 € — 1 J

De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Tiene grandes rivales, pero aguanta el tirón.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004

EA SPORTS — Baloncesto
62,95 € — 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

EA GAMES — Conducción
64,95 € — 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PITFALL THE LOST EXPEDITION



ACTIVISION — Aventura
59,95 € — 1 J

Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés.

Puntuación 88

POKéMON CHANNEL



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

PRINCE OF PERSIA



▸UBISOFT ▸Acción plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAYMAN 3



▸UBISOFT ▸PLATAFORMAS
▸59,95 € ▸1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 92

RE CODE VERONICA X



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J

Nueva entrega de la saga para Cube. El juego es buenísimo, pero los gráficos se han quedado algo atrás.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 94

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 88

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SPLINTER CELL



▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J

Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación 93

SPHINX & CURSED OF MUMMY



▸THQ ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Una de aventuras en el antiguo Egipto, con personajes molones, saltos, acción, peleas...

Puntuación 85

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

TAK Y EL PODER JUJU



▸THQ ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1 J

Aventura y plataformas con un gran sentido del humor. Es original y seguro que consigue divertirte.

Puntuación 86

THE ITALIAN JOB



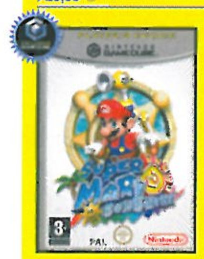
▸EIDOS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
02 METAL GEAR SOLID: TTS
03 JAMES BOND TODO O NADA
04 PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
05 BEYOND GOOD & EVIL
06 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
07 SUPER SMASH BROS MELEE
08 SONIC HEROES
09 METROID PRIME
10 MARIO KART DOUBLE DASH!!

TIME SPLITTERS 2

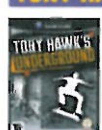
▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND



▸ACTIVISION ▸Skate
▸62,95 € ▸1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación 91

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII



▸UBISOFT ▸Shooter 3D
▸29,95 € ▸1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojito al nuevo precio.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras… Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR RISING SUN
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. RAYMAN 3
5. WARIO WORLD

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
3. METROID PRIME
4. STARFOX
5. BEYOND GOOD & EVIL
6. MISSION: IMPOSSIBLE

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. EL RETORNO DEL REY
3. SUPER SMASH BROS MELEE
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

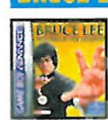
GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO KAZOOIE

▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸24,95 € ▸1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 90

BUSCANDO A NEMO
▸THQ ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.
Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO

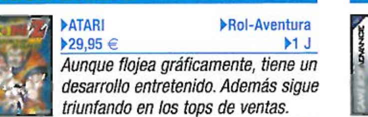
▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2
▸VIVENDI ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸29,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z TAIKETSU
▸ATARI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z II

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004


▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN



▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, entretenido, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES

▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH

▸EA GAMES ▸Deportes
▸49,95 € ▸1-2 J
Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.
Puntuación 85

KING OF FIGHTERS EX 2

▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

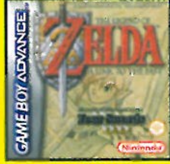
LA NOVEDAD DEL MES
METROID ZERO MISSION
▷Nintendo ▷Aventura
▷39,95 € ▷1 J
La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con nuevos niveles, habilidades y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".
Puntuación: 95

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO & LUIGI
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEDAL OF HONOR

▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Formidable arcade con vista aérea, uambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.
Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▸CAPCOM ▸Rol
▸47,95 € ▸1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2

▸CAPCOM ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.
Puntuación 88

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

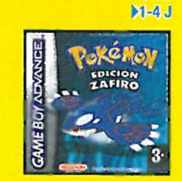
Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.
Puntuación 95

POKéMON PINBALL
▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!
Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J

¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

RAYMAN 3



UBISOFT — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

PRINCE OF PERSIA



UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF

NUEVO



THQ — Aventura/plataformas
49,95 € — 1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2



SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC BATTLE



THQ — Lucha
49,95 € — 1-4 J

La "familia" Sonic quiere se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY



SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL



UBISOFT — Acción
49,95 € — 1 J

La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPLINTER CELL: PANDORA T.

NUEVO



UBI SOFT — Accićnc
19,95 € — 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SPYRO: SEASON OF ICE



VIVENDI — Aventura-acción
29,95 € — 1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



VIVENDI — Plataformas
52,95 € — 1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SSX3



EA SPORTS — Snowboard
49,95 € — 1-2 J

Un completo simulador de snow, con buena técnica, muchos retos y todo el sabor... ¡de la nieve!

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3



CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN



ATARI — Conducción
49,95 € — 1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J

96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II



CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

SWORD OF MANA



SQUARE ENIX — RPG Acción
39,95 € — 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

01.	FINAL FANTASY TACTICS
02.	SWORD OF MANA
03.	POKéMON RUBI
04.	YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS
05.	SUPER MARIO ADVANCE 4
06.	POKéMON ZAFIRO
07.	FIFA FOOTBALL 2004
08.	GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
09.	YU-GI-OH WORLD CHAMPIONSHIP
10.	SONIC BATTLE

TEKKEN



NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



UBISOFT — Aventura
29,95 € — 1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY



KEMCO — Carreras
44,95 € — 1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

V-RALLY 3



ATARI — Carreras
54,95 € — 1-2 J

Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J

Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND



NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004



KONAMI — Cartas
44,95 € — 1-2 J

La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

YU-GI-OH! CARTAS SAGRADAS



KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1 J

Esta nueva entrega incluye aventura y exploración en plan RPG. Lo que le faltaba al juego de cartas.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. BANJO-KAZOOIE
5. SABREWULF

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID ZERO MISSION
6. SWORD OF MANA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPLINTER CELL

LOS MEJORES DEPORTIVOS

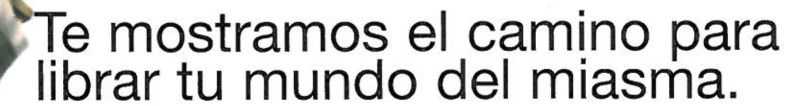
1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. SONIC BATTLE
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

NUESTRA RECOMENDACIÓN Hora de novedades: «Splinter Cell 2», «Metroid Zero Mission» y «Sabrewulf», os arreglarán bien el cuerpo.







FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Descubre cómo superar todos los niveles de esta aventura. Conoce las estrategias para derrotar a los jefes finales. ¡Y haz una visita a los nidos de Moguri de cada fase!

RÍO HERMOSO

El primer nivel comienza con una bifurcación. Ve primero a la derecha para pulsar los dos interruptores del puente. Si estás jugando solo, coloca el cubo en uno y pulsa el otro. Vuelve al cruce y sigue hacia arriba. Gira a la derecha en cuanto puedas y verás una puerta cerrada y unos cuantos duendes. Elimínalos y sigue el río hacia abajo para abrir un cofre. Vuelve a la puerta y **recoge la llave que uno de los duendes habrá dejado** caer para ponerla en su pedestal. Crúzala y sigue el camino que va hacia la derecha para ir abajo en cuanto puedas. Cuando no puedas bajar más, encontrarás otros dos interruptores que permiten **bajar la otra parte del puente.** Púlsalos y vuelve a subir tomando el camino de la derecha. Sube y encontrarás unos enemigos y un cofre en un espacio abierto. **Busca en la pared superior del claro para revelar el primer nido de Moguri** [1]. Vuelve hasta la zona de la primera puerta y sigue hacia arriba para encontrarte con otra puerta cerrada. De nuevo, la llave la tiene un duende, pero antes de introducirla en el pedestal, mira a la derecha, porque hay un cofre. Cruza la nueva puerta y sigue avanzando para encontrar un puente derruido y, a su derecha, dos caminos que suben. Ve por cada uno de estos caminos para recoger un cofre y luego cruza el puente derruido. Al otro lado encontrarás un cofre arriba, pero el camino sigue por abajo y hacia la izquierda. Cuando gire de nuevo hacia arriba **encontrarás un mú que tiene la llave** que abre la puerta de la izquierda. Continúa avanzando hacia arriba hasta el final y verás un cofre. Retrocede un poco y cruza el puente a tu derecha. Si quieres visitar unos Moguris, coge el camino de la derecha. Sube siguiendo la vera derecha del río y llegarás al...

Cangrejo Gigante. *Mientras el cangrejo tenga su coraza, ataca desde la media distancia y acércate sólo cuando esté lanzando Electro, pues da tiempo a pegarle e irse. Elimina los mus que vayan saliendo y ten cuidado con sus proyectiles de Freno. Cuando su coraza haya saltado en pedazos, acércate y golpea mientras lo vas rodeando. Se dedicará a lanzar hechizos, así que, acércate a él.*

BOSQUE DE SETAS

Dirígete a la izquierda para encontrar unos enemigos y un cofre. Si es el segundo año o posterior, poco más adelante y abajo encontrarás **unas setas que te permiten cruzar a otra zona.** Si sigues ese camino, subiendo hasta el final encontrarás tres cofres [2]. Volviendo al camino principal, sube por cualquiera de los dos posibles caminos que se abren (llevan al mismo sitio) y ve a la derecha para **subir a una seta que te catapultará hacia la derecha.** Cárgate al arimán y compañía y abre el cofre antes de bajar un poco y dirigirte a la derecha, siguiendo cualquiera de los dos caminos cuando se bifurque. Llegarás a un claro donde te espera otro arimán y un cofre. Si es la tercera ocasión que visitas el escenario, busca unas setas en la parte de abajo de esta zona que te permitirán **cruzar a otro camino, en cuyo final encontrarás otro cofre.** De nuevo en el camino principal, continúa hacia arriba y a la derecha mientras terminas con los monstruos y abres otro cofre. Cuando el camino gire hacia la izquierda, síguelo y usa **otra seta-trampolín.** Recoge el cofre y mira a la derecha en esa pequeña zona para encontrar **el nido de Moguri.** Continúa por el camino principal y gira hacia arriba para enfrentarte al...

Molbol. *Limpia la zona de plantas y ataca al Molbol de cerca, cambiando alternativamente de lado para esquivar sus ataques. Ten cuidado al alejarte de él para curarte, ya que suele aspirar y, si tienes el cáliz en el suelo, lo llevará hasta sus fauces. Por último, huye rápido y lejos cuando veas que va a lanzar uno de sus enormes Freno, pues la rapidez es fundamental para derrotarlo. ¡Ah! y no olvides llevar Esuna para el veneno.*

MINA DE CASUERA

Golpea la vagoneta y, en la primera bifurcación, gira a la izquierda. Encontrarás unos enemigos, un punto caliente y, a partir del segundo año, **cofres en la parte superior.** Vuelve al primer cruce y sigue hacia la derecha empujando la vagoneta, hasta que se encuentre frente a dos interruptores a los lados de la vía. Pulsa el interruptor superior y **golpea de nuevo la vagoneta.** Abre un cofre a tu derecha y sigue empujando la vagoneta por el camino hasta llegar a otra zona abierta donde encontrarás más gente. Abre el cofre de tu derecha para dirigirte después abajo y a la izquierda. Llegarás a otra zona igual que la del punto caliente. Si juegas la fase por segunda vez, **podrás encontrar cofres subiendo al piso superior.** De nuevo junto a la vagoneta, sigue empujándola hasta llegar a otros dos interruptores y pulsa el de arriba. Empuja de nuevo la vagoneta y....

SEGUNDA ZONA

Te encuentras en **una enorme sala repleta de bichos y cofres.** Dirígete a izquierda y derecha para recoger cofres y no olvides subir al piso superior cuando tengas ocasión (según las veces que hayas estado aquí, habrá más o menos cofres). Cuando el area esté limpia, sube un poco más y **elimina un ogro para conseguir la llave** que pondrás en el pedestal de arriba, junto a la puerta. Sal.

TERCERA ZONA

Sigue el camino hasta llegar a una zona abierta, con un cofre a la derecha. Sigue subiendo hasta la siguiente, coge el cofre a la izquierda y continúa avanzando hacia allí, pues **al final de ese camino encontrarás el nido de Moguri.** Sigue subiendo por el camino principal para llegar a una última zona abierta, con otro cofre. Subiendo desde aquí, encontrarás al...













Rey Orco. *El peligro del Rey es que te pille eliminando alguno de los ocasionales orcos que aparecen [3]. Sus ataques son fácilmente esquivables, excepto el giratorio, que hará si permanecemos demasiado tiempo cerca de él. Ataca y retrocede o, simplemente, ataca desde la distancia. Cuando le quede poco para morir, empezará a brillar. Atácale con combos para minar deprisa lo que le queda de energía, pues está cargando una explosión.*

MURALLA DE DUENDES

Tumba a los dos primeros enemigos y dirígete a la izquierda para subir la cuesta. Avanza hacia la derecha y **ve abriendo las jaulas** golpeando las calaveras. Recoge los cofres y vuelve a subir para dirigirte a la derecha y subir otra cuesta. Acaba con los enemigos y **empieza a abrir las jaulas a izquierda y derecha.** A la izquierda encontrarás una jaula más y una cuesta que sube hasta su interruptor. Una vez abiertas, vuelve a bajar la segunda cuesta y dirígete a la izquierda del todo para encontrar dos jaulas comunicadas. **Busca en el interior de esta cueva y encontrarás el nido de Moguri.** Vuelve a subir a la zona del punto caliente y dirígete a la derecha. Se supone que ya has golpeado la única calavera a la derecha de la cuesta. Si no lo has hecho, hazlo ahora. Baja por la derecha hasta esa puerta y métete en la siguiente zona.

SEGUNDA ZONA

Avanza un poco y sube la cuesta a tu derecha. A partir de la segunda vez que visites esta fase, podrás abrir **dos nuevas puertas que llevan más a la derecha, donde hay un cofre.** En cualquier caso, tras subir la cuesta, dirígete a la izquierda abriendo todas las puertas y jaulas del piso inferior. **Baja, coge los cofres, y métete por el túnel** que has abierto. Coge otro cofre tras cruzar el túnel y sube otra cuesta. Dirígete a la derecha, abriendo varias jaulas hasta encontrar **una puerta con colmillos** [4]. Alguno de los muchos enemigos que hay enfrente habrá dejado la llave que la abre. Pero antes de entrar, ve a la derecha para coger otro cofre. Cruza la puerta, y a por el...

Rey Duende. *Elimina a los 4 primeros duendes que aparecen para ir hacia el jefe. Cada vez que aparezcan duendes, elimínalos a ellos primero para poder golpear a gusto al Rey. Dale cuando esté lanzando un hechizo y retrocede rápido, o te sacudirá. Cuando le quede poca energía empezará a teletransportarse muy a menudo. No hay más remedio que perseguirle, aunque normalmente, no reaparecerá a demasiada distancia de ti.*

ALDEA DE TIDA

Nada más comenzar, ve a la izquierda y coge un cofre. Luego, a la derecha, hasta ver una bifurcación hacia arriba. Síguela hasta que aparezca otro cofre y vuelve a la bifurcación. Ahora sigue a la derecha. Sigue las curvas del camino hacia arriba y luego a la izquierda eliminando a los que se te crucen. Cuando el escenario se abra, ve hacia abajo y **encontrarás el pedestal para poner la llave** que tiene que haberte dejado un enemigo. Pero, para ponerla, antes usa Piro en el pedestal porque está cubierto de zarzas. Abre la puerta y entra en una zona llena de enemigos, con dos cofres y sin salida. Vuelve a la puerta y continúa hacia abajo a la derecha, para abrir otros dos cofres y dirigirte a **la casa abandonada, donde te espera el nido de Moguri** [5]. Vuelve todo el camino hasta donde el enemigo te dio la llave, y continúa por arriba. Verás varios enemigos, una puerta y **su correspondiente pedestal. Los enemigos te darán la llave,** pero antes de abrirla ve a la derecha, que hay otro cofre, hombre. Ahora sí, ve a abrir la puerta y sigue hacia arriba.

SEGUNDA ZONA

Ve arriba y a la izquierda para encontrar la primera telaraña. Tendrás que quemar ésta y otras dos para llegar a un cofre. Ahora vuelve al punto caliente del principio de la zona y dirígete a la derecha [6]. Ve cargándote enemigos y telarañas cuando haga falta mientras te diriges hacia la derecha de la zona. Encontrarás **una puerta cerrada y una bomba con la llave.** Cruza la puerta y dirígete abajo para abrir dos cofres más. Vuelve hacia arriba hasta toparte con otra telaraña. Quémala, sigue hacia arriba y ve a la izquierda cuando no puedas ir más hacia arriba. Continúa quemando puertas y eliminando enemigos hacia la izquierda, hasta llegar a **una telaraña que abre camino hacia abajo.** Quémala y recoge un cofre. Sal, ve a la izquierda, agarra otro cofre. Habrás visto un puente antes de llegar a este último cofre. Crúzalo, cárgate a la gente, y coge la llave que abre la última puerta, la de...

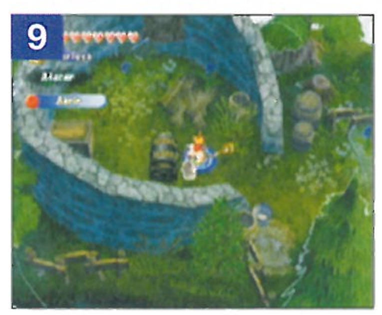
Armstrong. *Mantente a media o corta distancia para evitar sus múltiples ataques de largo alcance. Por lo demás, si decides atacar de cerca, cuidado con su ataque venenoso, en forma de gas de color púrpura. En cuanto veas el gas, corre para evitarlo. Quítate los esqueletos de encima en cuanto aparezcan y, sobre todo, intenta NO ATACAR NUNCA DE FRENTE. El láser central puede ser letal.*

FEUDO MOSCHET

Recoge los cofres de las esquinas inferiores izquierda y derecha. Ve al primer interruptor de la izquierda y **espera a que aparezca el símbolo de tu raza para pisarlo.** En la primera habitación encontrarás a Marga [7], un punto caliente y un cofre. Ahora sal, ve a la primera puerta de la derecha, y entra tras pisar el interruptor. Cárgate a los enemigos y **al primer cocinero Tomberi,** abre el cofre y sal. Al avanzar hacia la siguiente puerta, te atacarán las dos gárgolas y un par de Bengal. Si aún no tienes Gravedad, ignora las gárgolas y vuelve a por ellas cuando













tengas ese hechizo. Los dos siguientes interruptores de la derecha dan a la misma habitación, así que entra por cualquiera, mata a los cocineros Tomberi y vuelve al patio. Entra en la última puerta de la derecha y verás a **un cocinero Tomberi escondido detrás de la cama** [8]. Además hay un cofre. Vuelve a salir al patio y entra en la habitación de arriba del todo. Elimina dos cocineros más, sal, ve al último interruptor de la izquierda, entra y cárgate dos cocineros más. Vuelve a salir y ve a la segunda o la tercera puerta a la izquierda, que dan al mismo sitio. Allí encontrarás otro cocinero y un cofre, además del **nido de Moguri,** entre la silla y la mesa. Cuando vuelvas a salir, te encontrarás con...

! Gran Gigas. *Poco después de comenzar la batalla aparece Marga. Ve a por ella primero, porque si no, irá curando a Gigas. Gigas se mueve muy deprisa, por lo que los ataques a larga distancia no son útiles. Intenta ganarle la espalda para pegarle directamente y, si utilizas hechizos, que sean Fuego o Sanctus.*

CANAL VEO LU

Dependiendo del año en el que vengas, **los lagos pueden estar secos.** En caso de que estén secos, baja y coge los cofres que haya. En estos años, además, **tendrás que lanzar Lázaro a las plantas para obtener las llaves.** Alguna planta necesita que bajemos a uno de los lagos secos para reanimarla, pero normalmente podremos lanzar Lázaro desde el camino principal. Bien, pues... Nada más salir, pégate arriba y ve a la izquierda para encontrar un cofre dentro de unas ruinas [9]. Ahora ve abajo y a la izquierda y, al encontrar una bifurcación, hacia arriba. Avanza hasta encontrar un cofre rodeado de enemigos y un interruptor en el suelo. **Dejando el cáliz sobre el interruptor descubriremos una llave** que tendremos que recoger saliendo del campo de acción del cáliz [10]. Cógela rápidamente y, una vez esté en el suelo, vuelve a por el cáliz. Ve hacia abajo y a la derecha hasta encontrar un pedestal donde dejar la llave. Sigue por la puerta hacia abajo, coge el cofre de la derecha, luego el de la izquierda y sigue un trecho hacia abajo y hacia la izquierda hasta encontrar una puerta. **Pasa de ella, sigue hacia abajo por el camino, y ve a la derecha hasta encontrar un cofre.** Ahora vuelve a la puerta y pon el cáliz en el interruptor para repetir la anterior operación con la llave. Aunque, esta vez, no hará falta que salgas del radio de acción del cáliz. Abre la puerta, sigue hacia arriba y después ve a la derecha. Repite la operación con el interruptor que encontrarás allí [11] para obtener la llave y llevara a su pedestal, que está a la izquierda, junto a una puerta cerrada. No te metas por la puerta aún, ve hacia arriba y sigue las curvas del camino para girar después a la derecha, donde encontrarás **un acantilado. Buscando un poquito encontrarás el nido de Moguri.** Vuelve hasta la puerta que no has cruzado, y encontrarás a...

! Golem. *Sus ataques son potentes y de larga distancia, pero centrados. Manténte en movimiento y ataca justo después de que lo haga él. Cuando tenga menos energía, hará más a menudo su ataque del "láser rojo de la quemazón circundante". Cuando empiece a prepararlo, sal de su radio de alcance. Y no olvides quitarte los flanes de encima en cuanto aparezcan.*

CUEVA SELEPACIO

Ve hacia arriba y hacia la derecha, eliminando a los enemigos del camino. **Para al llegar a una cueva oscura** y vuelve a la salida, para dirigirte ahora hacia la izquierda. Después de un buen trecho verás **una puerta con cristales púrpura al lado.** De momento, como si no estuvieran, porque siguiendo a la izquierda hay un cofre. Vuelve y **golpea los cristales que estén encendidos** [12], a la vez (depende del número de jugadores). Crúzala, cárgate unos pocos y ve a la izquierda, y hacia arriba, donde verás u**nas escaleras que llevan a un cofre.** Tras recogerlo, baja las escaleras, y sigue hacia arriba. Te darás de narices con **otra puerta con cristales.** Ábrela y pasa dentro para eliminar otros pocos enemigos y seguir hasta el final del área.

SEGUNDA ZONA

Avanza hacia arriba, y a la izquierda en la bifurcación. El camino seguirá hacia arriba y, cuando no puedas seguir, mira a la derecha, que hay cofre. Vuelve a la bifurcación, y esta vez ve a la derecha, hasta el final para abrir un cofre. Luego retrocede hasta el camino que baja. **Te llevará al nivel superior** de la primera zona. Dirígete hacia abajo, hasta el primer ascensor, pero no bajes aún y ve a la derecha. Encontrarás unas escaleras que llevan a una zona con varios enemigos y un cofre. Haz lo obvio y vuelve a la zona de los ascensores. **Baja por todos ellos** [13] para recoger unos cuantos cofres, que antes veías pero no podías abrir. Una vez en el piso de abajo, dirígete hacia abajo y te verás en un camino, ya recorrido, de la primera zona. Ahora, ve a la derecha hasta llegar a la cueva por la que no entraste al principio.

TERCERA ZONA

Aquí verás **varios hoyos azulados.** No te acerques demasiado a ellos, porque de ahí salen Guramis [14]. Dirígete hacia arriba a la derecha, subiendo las escaleras, y sigue por arriba subiendo por otras escaleras. Continúa, pegado a la derecha, y el camino girará hacia ese mismo lado. Verás unos pocos enemigos y un cofre. Ábrelo, vuelve y avanza a la izquierda hasta ver **otra puerta, con sus cristales púrpura.** Abre la puerta y te enfrentarás a...

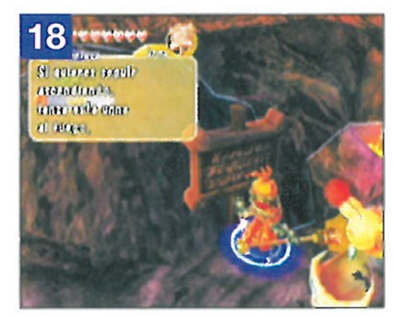












Gusano de Caverna. *Se mueve deprisa, por lo que es infructuoso intentar rodearlo. Es mejor atacar desde media distancia. Cuida del cáliz porque, al igual que el Molbol, absorbe y, si el cáliz está en el suelo, te dejará a merced del miasma. Sin embargo, podemos aprovechar su absorción para acercarnos por un lado y colarle un combo* [15]. *Cuando su energía baje, empezará a ejecutar el "ataque saltarín". Evítalo como sea. Cuando veas que va a saltar, corre, porque la onda expansiva es muy amplia. Asegúrate de eliminar las medusas cada vez que aparezcan.*

CORTE DEL DEMONIO

Ve hacia la derecha y abre un cofre. Vuelve a la salida y sube a la plataforma para eliminar a los enemigos. **Verás unas cuantas catapultas que pueden servirte de ayuda.** Ignora los Carontes, porque de momento no puedes lanzar Sanctus, y dirígete arriba y a la izquierda para subir las escaleras. Sigue la plataforma arriba y abajo para encontrar dos cofres. **Uno de ellos contiene Lázaro, así que ve ahora a por los Carontes.** Baja las escaleras, coge el cofre de arriba a la izquierda. Ahora, ve a la derecha y verás un puente que no puedes cruzar, con una bomba en medio. Haz **algún ataque de larga distancia sobre la bomba para que explote, y el puente vuele** en pedazos [16]. Baja un poco más y encontrarás un puente por el que sí puedes cruzar. Al otro lado tendrás que matar unos pocos enemigos antes de subir por las escaleras de madera de la derecha e ir arriba y a bajo para encontrar otros dos cofres. Vuelve a bajar las escaleras y sube un poco, hasta las siguientes escaleras. Sigue el camino hacia la izquierda, **ten cuidado con la legión de reptiles** y sigue para la izquierda, pasando de las escaleras que bajan. Encontrarás un cofre. Ahora sí, baja por esas escaleras y continúa hacia abajo del todo para abrir otro cofre. Retrocede un poco y baja las nuevas escaleras. Ve hacia arriba, a la derecha, y examina **el hueco de debajo del puente de madera. Allí está el nido de Moguri.** Ahora baja, y continúa hasta encontrar unas escaleras a tu izquierda. Sube y ve hacia arriba para coger un cofre. De todos los enemigos que hayas eliminado, dos de ellos han soltado una llave. Debes poner una en cada pedestal lateral de la entrada del jefe final, que está un poco a la izquierda de la entrada a la fase [17]. Ahora toca enfrentarse a...

Rey Reptil. *Atento a los enemigos que le acompañan, porque son una barbaridad. Cuando estés a solas con él, muévete a su alrededor y golpéale, intentando no permanecer demasiado tiempo cerca porque sus ataques con la garra son muy dañinos. Cuando dispara cinco flechas, si estamos en movimiento, no tienen por qué tocarnos.*

KILANDIA

Nada más atracar en la isla, dirígete a la izquierda y abajo para encontrar un cofre. Sube ahora pegado a la derecha y verás un camino que lleva hasta **un montón de enemigos custodiando un par de cofres.** Vuelve y sigue subiendo. Cuando llegues al **primer cráter con una urna al lado** [18], ve abajo y a la izquierda para recoger otro par de ítems en sendos cofres. Vuelve al lugar de la urna y **tírala en el crater para que suba una roca a la derecha** y puedas continuar tu camino. Cruza la roca y dirígete a la izquierda para abrir otro cofre. Sigue subiendo por el camino y, **en la bifurcación, toma el camino de la izquierda.** Sube y sal.

SEGUNDA ZONA

Nada más entrar, vas a ver a **un duende transportando una espada** enorme. Persíguele deprisa, evitando a los demás enemigos, y atácale antes de que se meta por alguna de las tres salidas superiores. Ve a la derecha, porque por ahí anda **otro duende con otra espada.** La fuerza y los ataques del enemigo final dependerán de si cogemos a estos dos duendes o no, así que, esmérate. Una vez consumado el "duendicidio", te encontrarás en **un área muy grande, llena de enemigos, y con tres salidas superiores.** Limpia la zona de enemigos (vas a tardar un buen rato) y recoge después los tres cofres que hay repartidos. Sal y...

Férreo. *Cuantos más duendes se te hayan escapado, mayor será la fuerza de Férreo, y más espadas tendrá. Limpia la zona de duendes magos y demás para que no te hagan daño, y ve hacia Férreo para atacarle de cerca. Hazlo así, pues sus ataques lejanos, como el disco, son bestiales. Es fácil cogerle de lado y por la espalda y sólo tenemos que tener cuidado con su ataque "tomapuño on the ground"* [19], *el puñetazo con onda expansiva.*

DESIERTO LINARIO

Avanza un poco hacia arriba y pégate a la parte de la izquierda mientras subes durante un buen rato, **siguiendo el camino que marque el límite.** Llegará un momento en el que el camino dará un giro de 180° y podrás ir a la izquierda y abajo. Sigue ese camino pegado a la derecha, hasta que se corte, para encontrar un cofre. Sube un poco y ve a la izquierda para encontrar otro camino que sigue bajando. Ve por él y elimina **dos cáctus que guardan una cueva** [20]. Dentro encontrarás un cofre y, una vez recogido el ítem, examina la pared trasera porque ahí está el nido de Moguri. Retrocede hasta **el lugar donde diste el giro de 180°** y sigue subiendo para pegarte a la pared superior. Ve ciñéndote a la pared hacia la derecha, y **encontrarás dos cáctus** [21], uno de ellos bien gordo. Pues a ése, lánzale un Electro.













Desde allí, baja un poco y, algo a la derecha, encontrarás **tres piedras de diferentes tamaños** [22]. Utiliza Hielo, primero en la pequeña, luego en la mediana, y después en la grande. Vuelve a los cáctus y sigue por la pared hasta ver que vas hacia la derecha durante un rato. **Consigue Gravedad, porque te esperan unos cuantos Zus.** Un poco más adelante encontrarás **una tienda de campaña abandonada** [23], a la que debes lanzar Gravedad. Sigue por la misma pared y encontrarás una roca en forma de seta, a tu derecha, a la que debes lanzar Piro. Ahora, vuelve hasta las tres rocas y sigue hacia abajo hasta encontrar un muro, un poco a tu izquierda. Recórrelo hacia abajo y **verás una flor transparente.** Debes lanzarle Sanctus para que se convierta en un punto caliente del Elemento Desconocido [24] Con este elemento puedes cruzar todas las corrientes de miasma, incluso la última. Dirígete de nuevo al lugar de **la piedra en forma de seta,** y a la izquierda encontrarás un remolino de arena por el que te debes meter para pasar a la siguiente zona.

SEGUNDA ZONA

Sube por el camino y encontrarás una bifurcación. Ve por la izquierda y sigue subiendo. Verás otra partición, en la que debemos ir de nuevo a la izquierda para abrir un cofre. Vuelve a la primera bifurcación y ve por la derecha. Te encontrarás otros dos caminos, uno que sube, y el que tienes que seguir, que baja. **Golpea el cáctus, coge el ítem** y sigue por el camino que sube. Ve a la izquierda para encontrar otra bifurcación. Coge el camino de abajo y baja en cuanto haya por dónde. Recoge otro cofre y vuelve al camino principal para seguir yendo hacia la izquierda. Sigue hacia abajo, coge el ítem de los cáctus, ve hacia arriba a la izquierda y sube en cuanto puedas. Elimina unos cáctus, y sal de la zona.

TERCERA ZONA

Sigue el camino que rodea el banco de arena y no vayas por el camino que baja. Sigue hasta volver a cambiar de zona. Aquí, baja y elimina a un par de enmigos. Además hay u**n cáctus que, con suerte, te dará un descuento para el barquero.** Ahora vuelve hacia el banco de arena y baja por el camino que dejamos antes para enfrentarte a...

Antoleón. *En la larga distancia, espera a que escupa arena, ya que es un ataque centrado y permite entrarle por el flanco. Ya en la corta distancia, búscale la espalda. Sólo tendrás que preocuparte del ataque en el que hunde la garra en el suelo y provoca una onda expansiva.*

CONAL CURAC

Sube pegado a la derecha y, cuando la pared gire a la derecha, verás un cofre. Sigue subiendo hasta llegar a una bifurcación en la que debes ir hacia la izquierda. Al final del camino verás una zona enorme con cuatro cofres y **gran cantidad de malotes** [25]. Sal por arriba a la izquierda, y sigue subiendo.

SEGUNDA ZONA

Ve hacia arriba hasta encontrar una bifurcación, sigue hacia la derecha y hacia arriba, y verás otra bifurcación. Ve por la izquierda y cruza el puente para encontrarte con **los maderos que volaste en la Corte del Demonio** [26]. Para llegar al final del camino, tienes que haber volado el puente dos veces. Encontrarás un cofre. Ahora sigue hacia arriba, y abre otro cofre. Vuelve hasta la bifurcación anterior a los maderos y ve por el otro lado. Ve hacia arriba hasta otra partición donde debes ir a la derecha, abrir un cofre, volver, e ir hacia arriba hasta que encuentres otro camino que baja. Llegarás a campo abierto, donde hay un montón de enemigos, un cofre y **un árbol en el que se esconde el nido de Moguri.** Ve al puente del principio y a la derecha se abrirán tres caminos. Abajo hay un cofre, y por el de la derecha hay dos cofres. Verás un camino que sube. Síguelo y ve a la izquierda, hasta un área con algunos enemigos. Toma el camino de arriba para entrar en un campo con enemigos y un cofre. Vuelve por el mismo camino y ahora dirígete a la derecha, donde hay un cofre más. Vuelve un poco, baja, ve a la derecha y sigue hacia abajo, donde verás otra bifurcación. Coge el camino de la izquierda, sigue hacia abajo y luego a la izquierda y abre otro cofre. Ahora, ve a la derecha y **baja hasta salir del pantano.** Continúa por este camino, hasta que gire hacia arriba, donde te espera un cofre. Ve hasta la última bifurcación y... por la derecha.

TERCERA ZONA

Sube y **cuando veas unos fantasmas, ve a la izquierda** y coge un cofre. Sigue hacia arriba y llegarás a una bifurcación. A la izquierda hay un cofre. Después sigue arriba y ve a la derecha. El camino se abre a una zona con tres cofres. Ve por la derecha cuando llegues a la siguiente bifurcación, abre un cofre, vuelve a la izquierda y sigue subiendo. Has llegado a...

Dragón Zombi. *Usa Sanctus [27], que le hace mucho daño y podrás verlo mejor. Cuidado cuando veas que va a soltar una llamarada, porque tiene un radio enorme. Ve entonces corriendo al otro lado de la balsa para esquivarlo.*

RÉBENA TE RA

Nada más empezar verás dos cofres. En esta fase, **cada vez que veas dos cofres, uno de ellos es un mímico** [28]. Ve a la derecha, donde hay otro par de ellos. Sube hasta llegar a unas escaleras y elimina los malos. Vuelve al principio de la fase y ve a la izquierda. Abre otro cofre y sigue hacia arriba por las escaleras que bajan. Entrarás en













una zona laberíntica. Ve arriba y a la izquierda. **Cárgate un murciélago que hay por allí para que suelte una llave** que ¡no debes poner en el pedestal de al lado! Baja con ella hasta el principio de la fase, ve por la derecha, hacia arriba, y **ponla en el pedestal que viste anteriormente.** Cruza la puerta y ve a la izquierda, y luego abajo, donde hay un cofre y otra llave. Lleva ésta al pedestal del murciélago y cruza. Verás dos interruptores. **Púlsalos con ayuda del cáliz** y sigue. Verás dos cofres. Ve por la izquierda y avanza hasta el final.

SEGUNDA ZONA

Usa Hielo en la bola y golpéala. El rayo que no te dejaba pasar desaparecerá. Ve a la izquierda y coge un cofre antes de seguir. Encontrarás otro interruptor que debes activar **lanzándole un Piro** y golpeándolo después. Sigue y verás un cofre. Más adelante hay dos bolas. Si juegas solo, deja que te golpee la gárgola de arriba **hasta que Mogu te ayude con un hechizo** y, entonces, lleva tu cursor hasta una de las bolas. **Espera hasta que Mogu lance su hechizo** a una bola para lanzar el tuyo a la otra. Con suerte, el hechizo de Mogu será el correcto y podrás golpear después ambas bolas rápidamente. Sigue adelante, recoge el cofre y llega hasta otra barrera con la bola detrás. Cualquier tipo de magia se la carga, y podrás coger cuatro cofres. Vuelve donde el par de bolas de Mogu, sigue a la derecha y cárgate otra bola con Electro. En la siguiente zona tienes que utilizar a los esqueletos magos para que te lancen hechizos mientras estás sobre los interruptores. **En cuanto te lancen Electro, se abrirá.** Sigue el camino hasta otros cuatro interruptores y otro esqueleto. Repite la estrategia con los cuatro interruptores y la puerta se abrirá. No entres y coge el cofre de la derecha, ve abajo, donde hay otros dos interruptores y dos esqueletos magos. **Cuando lancen Piro y Hielo, se abrirá,** pero no vayas aún por ahí. Vuelve a los cuatro interruptores y entra. Hay dos pulsadores. Debes pisar primero el de la izquierda y, cuando baje el muro de delante, sube y pulsa el de la derecha. En los siguientes, vuelve a pulsar el de la derecha para que baje el muro de al lado y llegues al siguiente par. **Deja el cáliz en el derecho y baja al muro anterior.** Pulsa el derecho y corre al izquierdo del segundo par de pulsadores para bajar al suelo, y llegar a tiempo de **subirte al muro de la derecha cuando el cáliz lo haga ascender** de nuevo **[29]**. Sal al miasma y coge la llave. Al dañarte el miasma, tienes que llevar la llave empujando. Bájate del muro por el saliente con una flecha hacia abajo. Pilla el cáliz, baja, y verás que se ha abierto una parte del muro que te deja seguir hacia arriba. Abre un cofre, vuelve, coge la llave y retrocede hasta donde estaba la bola que necesitaba Electro. En el camino, encontrarás un pedestal para poner la llave. Nada más entrar, ve a la derecha, donde verás **un hoyo con un nido de Moguri.** Sigue hacia arriba y abre un cofre. Ahora, vuelve a los interruptores que necesitaban Hielo y Piro de los esqueletos, y entra. Sigue bajando y ve por el camino hasta la pirámide. Sube las escaleras que van a la izquierda y pulsa el interruptor. Baja de la pirámide por el otro lado y ve arriba. Elimina la bola con Esuna y sigue subiendo hasta un cofre. Ábrelo y vuelve al principio de la zona. Baja los escalones de la izquierda y pulsa el interruptor. Bajará una barrera. Crúzala y **te encontrarás cerca del principio de la fase.** Retrocede hasta el mismo comienzo, y avanza hacia arriba para entrar en la pirámide, donde te espera...

Lich. *Desactiva las dos bolas que hay a izquierda y derecha con cualquier hechizo. Ahora Lich es vulnerable. Elimina los esqueletos cada vez que aparezcan y usa Sanctus con Lich. Manténte lo más lejos posible, porque sus ataques tienen el radio más grande del juego.*

MONTE VERENGIO

Baja, **cárgate la roca que bloquea el camino,** y avanza. Ve hacia la derecha hasta un camino que baje. Abre un cofre y, a tu izquierda, verás otra roca. Hazla polvo y sigue el camino hasta ver otra roca, que también debes cargarte para seguir hacia abajo hasta llegar a una zona abierta **llena de enemigos.** La salida está abajo y a la izquierda, tras otra roca más. Sigue el camino.

SEGUNDA ZONA

Ve hacia abajo hasta un cristal. Atácalo de lejos porque, **si acercas el cáliz, anula su protección.** Sigue bajando y te encontrarás con un cofre y otro cristal que también debes romper. Cuando el camino se bifurque, ve por la derecha y pasa bajo un puente. En la parte derecha del puente está **el nido de Moguri.** Vuelve a la bifurcación y ve hacia abajo y a la izquierda. Abre el cofre, cárgate un cristal y ve a la derecha para petar el último cristal. Dírígete abajo y a la derecha. Y...

Parásito Meteoro.
Fase 1: No te preocupes de los tentáculos y manténte en el centro, golpeando el tentáculo delgado que sale del meteorito. Utiliza ataques físicos y, para curarte, ponte al fondo de la pantalla, en el centro.
Fase 2: Los tentáculos de los lados no importan aún. Golpea el central, que ahora tiene un ataque devastador. Espera a que te lance su explosión, acércate y golpea. Vuelve atrás, sigue moviéndote, y repite hasta que cambie de comportamiento.
Fase 3: Ahora sí, preocúpate de los tentáculos laterales, pero ataca sólo a uno, aprovechando para golpear al tentáculo central desde ese lado. Éste sigue usando el ataque de la fase 2, pero además lanza proyectiles **[30]** *que debes esquivar moviéndote constantemente, bien alejado.*

La saga del legendario héroe de Hyrule, explicada paso a paso.

LEGEND OF ZELDA

SEGUNDA ENTREGA

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Cómo acabar las dos primeras aventuras para NES de Link.
- Las mejores estrategias para salir con vida de las mazmorras.
- Espadas, objetos mágicos, corazones... ¡todos los secretos!

THE LEGEND OF ZELDA

TODOS LOS PASOS PARA VENCER AL MAL

Sé testigo de la primera aventura de Link en Hyrule, de cómo aprendió a sobrevivir en las mazmorras, a usar poderosas espadas, a hacerse con cientos de rupias, ¡y a rescatar a Zelda de las manos de Ganon!

COMIENZA LA AVENTURA

Lo primero que tienes que hacer es entrar en la cueva que ves nada más empezar y **hacerte con la espada.** Con ella en la mano, dirígete a la primera mazmorra, una pantalla al este, cuatro al norte y una al oeste.

PRIMERA MAZMORRA
Jefe: Aquamentus

Antes que nada, **no olvides consultar los mapas de las mazmorras cuando los tengas,** porque te serán de más ayuda que nunca cuando te guiemos a base de expresiones como "una habitación arriba, dos abajo, etc.". Dicho esto, entra por la primera puerta a la izquierda y mata a los murciélagos para conseguir **la primera llave.** Úsala en la primera sala para subir dos pantallas y matar a los esqueletos para conseguir otra. Ahora consigue **el mapa** entrando por la izquierda, pasando una sala arriba y después otra a la derecha. Si continuas por la puerta de arriba llegarás hasta un pasadizo [1] que **conduce al arco.** Para hacerte con **la brújula** tendrás que subir dos pantallas arriba y una a la derecha desde la entrada de la mazmorra. Coge la llave que hay a la derecha de la primera sala y encamínate hacia el jefe. De camino encontrarás **el boomerang. Para derrotar a Aquamentus, el jefe de esta primera mazmorra, golpéale con la espada o tírale bombas.** Después podrás recoger la parte del Triforce que custodiaba el dragón.

SEGUNDA MAZMORRA
Jefe: Dodongo

Para llegar a ella, una vez que sales de la anterior, camina una pantalla al este, dos al sur, cinco al este, una al norte y otra al oeste. Sube las escaleras y entra. Una vez dentro, encontrarás **la primera llave** si avanzas una habitación arriba y otra a la izquierda [2]. Si empiezas a atravesar salas hacia la derecha llegarás a **la brújula.** Ahora retrocede una habitación y sube dos. Si acabas con las serpientes, obtendrás una llave para abrir la puerta que había en la estancia anterior y **conseguir el mapa.** Continúa subiendo y no olvides registrar las habitaciones de la derecha, porque en una se esconde **una mejora para el boomerang** [3]. Cuando te encuentres unos gusanos de fuego, liquídalos para conseguir otra llave. **Para vencer al jefe, un dinosaurio Dodongo, tendrás que hacer que se trague un par de bombas** y su parte del Triforce será tuya.

VÁMONOS DE COMPRAS

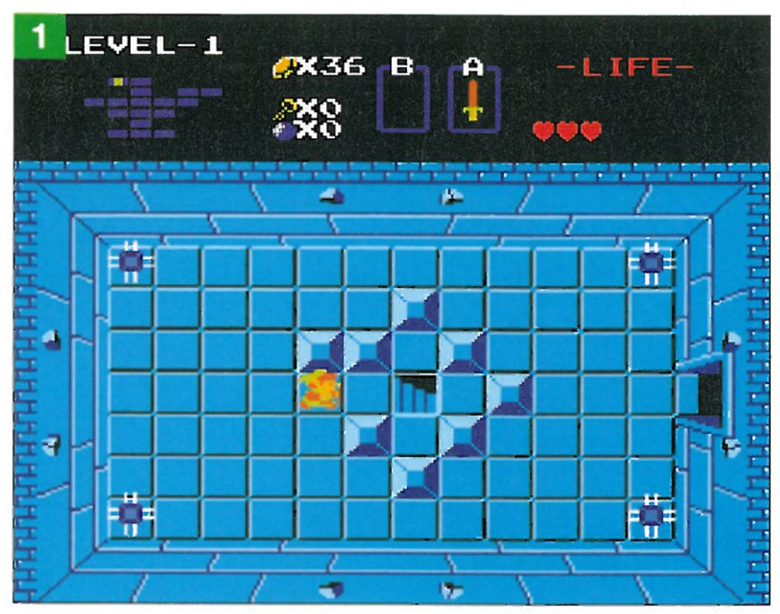
Como ya hemos viajado mucho, y seguramente estéis descolocados con tanta pantalla, mejor partamos desde el cuadro en el que empezamos el juego. El camino a seguir para llegar a la tercera mazmorra es una al norte, cuatro al oeste –de camino puedes

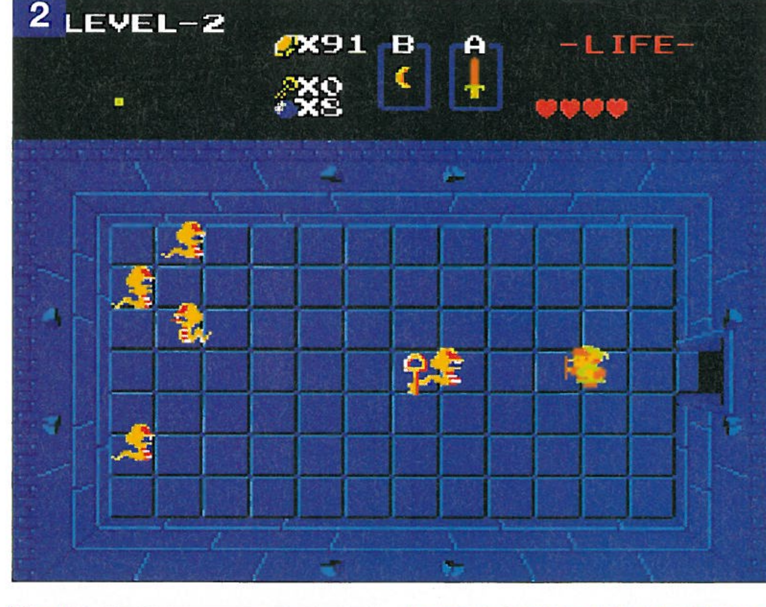
LA WHITE SWORD



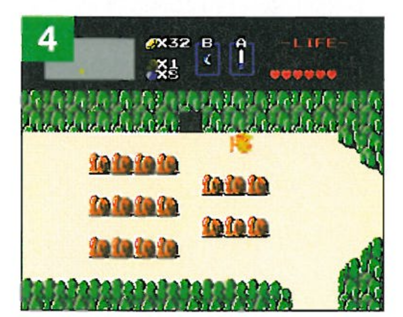
UNA NUEVA ESPADA

Para conseguir la White Sword, encamínate, según sales de la segunda mazmorra, una pantalla al sur, una al este, dos al norte, una al oeste, una al norte, dos al oeste y otra al norte. Tras este largo viaje, te encontrarás con una especie de cuadrúpedo "lanza-espadas" [A]. Entra en la caverna y será tuya con cinco corazones.









entrar en esta caverna [4] para **comprar el escudo mágico y el candelabro azul,** imprescindible más adelante–, una al sur y otra al este.

TERCERA MAZMORRA
Jefe: Manhadla

Una vez dentro, encontrarás **una llave en la segunda habitación.** En la siguiente, consigue otra matando a todos los enemigos. Una sala arriba y otra más a la izquierda encontrarás **la brújula.** Entra a la estancia de la izquierda y luego una abajo para encontrar **un pasadizo secreto** que nos llevará hasta una barca [5]. Cógela y ve cruzando habitaciones hacia arriba hasta llegar a una con otra llave. Gira a la derecha hasta encontrar tres enemigos. Véncelos y recibirás otra más. Entra por la puerta de arriba y mueve la piedra de la izquierda para abrir la siguiente puerta [6]. Al final encontrarás **la última llave.** Retrocede tres salas y entra por la derecha para conseguir **el mapa.** Ahora avanza hasta **el jefe, Manhadla, al que tendrás que golpear en los pétalos por los que tira bolas de fuego,** si quieres derrotarle. Alégrate y tal, pero no olvides coger la parte del Triforce.

CRUZANDO EL RÍO

Para llegar hasta la cuarta mazmorra, desde la pantalla de inicio del juego, adéntrate una al norte, dos al oeste y otra más al norte. Verás que has llegado a la orilla del río, así que es el mometo de **subirse a la barca que conseguimos en el último calabozo** para llegar hasta la entrada de la siguiente mazmorra.

CUARTA MAZMORRA
Jefe: Gleeok

La primera llave la encontrarás en la primera sala a la izquierda, después de matar a los murciélagos. Sube y abre la puerta derecha para llegar a una habitación oscura, donde tendrás que **hacer uso del candelabro para llegar a la brújula** [7]. Sigue subiendo y una segunda oleada de murciélagos te dará otra llave cuando acabes con ellos. A partir de ahora, **ten el candelabro muy a mano para iluminar el camino.** Sigue avanzando y consigue una llave. Ahora toma dos veces seguidas la puerta de la derecha para llegar a una estancia con dos bloques en el centro. Mueve el de la izquierda para **abrir un pasadizo secreto y conseguir una escalera,** muy útil para atravesar la zona de agua. Si retrocedes las dos habitaciones hacia la izquierda, subes una y entras por la derecha, encontrarás **el mapa.** Sin moverte de esa sala, **revienta con una bomba la pared norte** [8] para llegar a un lugar con unas cuantas rupias. Si vuelves a poner otra bomba arriba llegarás a una llave. Ahora, el camino más rápido para llegar hasta el jefe es volver donde las rupias y volar la pared derecha. Mueve el bloque izquierdo para abrir la puerta y prepárate para luchar con **Gleeok, al que tendrás que cortarle las cabezas para que caiga.** Un nuevo fragmento del Triforce te está esperando.

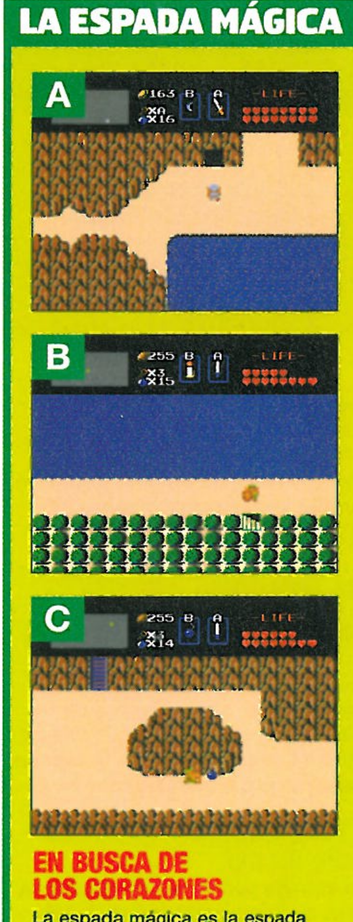
HAZTE CON LAS FLECHAS

Cuando salgas de la mazmorra, dirígete dos pantallas al sur, una al oeste por el puente y dos al norte. Las encontrarás dentro de la cueva.

QUINTA MAZMORRA
Jefe: Digdogger

El camino a seguir para llegar a la entrada es, de nuevo desde donde comenzamos el juego, una al este, cinco al norte, una al oeste, una al norte, cuatro al este y otra al norte. Una vez dentro, entra por la derecha para conseguir **la primera llave** venciendo a los enemigos. La segunda la encontrarás si vuelves atrás y subes por arriba. Ahí mismo, **vuela la pared de la izquierda y haz lo mismo en la siguiente.** Mueve el bloque de la izquierda y baja las escaleras. Ahora ve a la izquierda, derrota a los enemigos, mueve el bloque y vuelve a adentrarte en el pasadizo. **La flauta será tuya.** Retrocede y baja para conseguir otra llave en una habitación con murciélagos. Vuelve por **el pasadizo que te lleva casi al principio** de la mazmorra [9], y una vez abajo, avanza dos salas a la derecha, derrota a las momias y entra por la puerta de arriba. Mata a los dodongos y ve a la izquierda para conseguir una llave. **El mapa** lo encontrarás si regresas donde los fodongos y subes a la habitación de arriba. Entrando por la derecha y venciendo a los enemigos conseguirás una nueva llave. Arriba encontrarás **la**

LA ESPADA MÁGICA

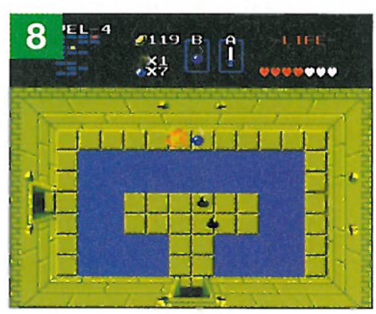


EN BUSCA DE LOS CORAZONES

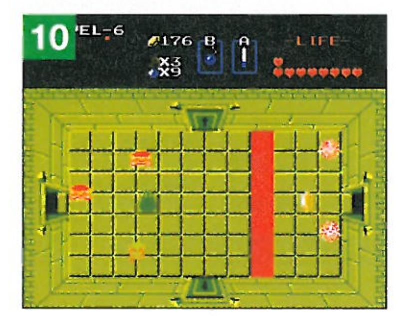
La espada mágica es la espada más poderosa de todas, y para hacerte con ella primero debes haber reunido doce corazones. Además de los que dan los jefes, hay otros cinco escondidos en Hyrule. El primero lo encontrarás avanzando 4 pantallas al este desde la pantalla inicial, y poniendo una bomba en el muro [A]. Para el segundo, ve tres al oeste, tres al norte y uno al oeste, y luego usa el candelabro para quemar el quinto matorral [B] y abrirte camino. Después regresa donde el primer corazón, y sube cinco al norte y uno al este. Pon una bomba [C] en la parte de abajo de la piedra para el tercero.

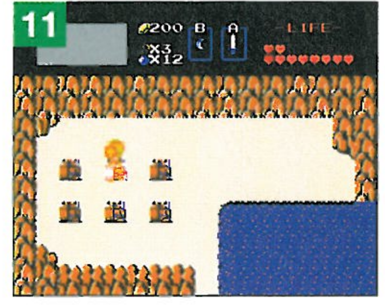












brújula y, más arriba, otra llave. El camino hacia el jefe ya es todo recto, a la izquierda. **Contra Digdogger, usa la flauta para dividirlo y entonces lánzale unas cuantas bombas.** No te vayas sin recoger tu premio.

EL BRAZALETE DE PODER

Al salir de la mazmorra, viaja una pantalla al sur, siete al oeste y otra al sur. Lo único que tienes que hacer es **tocar el enemigo de la parte superior derecha** para que aparezca.

MAZMORRA OCULTA
Jefe: Gohma

La entrada secreta a esta mazmorra está, desde la pantalla inicial, dos pantallas al este. Mueve hacia arriba la roca de la izquierda y entra. Cuando te pregunten qué camino quieres, **elige el del medio, y después camina una pantalla al sur, una al oeste y una al norte.** Nada más entrar ve a la izquierda, sube y mata a los fantasmas para hacerte con **la brújula.** Continúa hacia arriba (no olvides la llave de la siguiente sala) hasta que te tengas que enfrentar con el dragón de anteriores mazmorras. Entra por la derecha y acaba con los enemigos para conseguir **el mapa** [10]. Sube, mata a los brujos, mueve la piedra de la izquierda y **baja por el pasadizo para descubrir el bastón mágico.** Vuelve donde el mapa, ve a la derecha a coger una llave, retrocede, baja dos salas y entra a la derecha. Mueve la piedra, entra por el túnel y mata a los enemigos para conseguir la última llave. **Para eliminar a Gohma, dispárale flechas cuando abra el ojo,** y disfruta de tu "cacho de triángulo", que ya quedan menos.

UN POCO DE CARNE Y UN TRAJE NUEVO

Ya es hora de abastecernos un poco antes de continuar, así que, situados en la pantalla inicial, viaja una pantalla al norte, tres al oeste y otras tres al norte. **Mueve la estatua central de la fila de arriba** [11] y baja las escaleras. Dentro podrás **comprar carne, imprescindible para avanzar en la séptima mazmorra,** y un traje nuevo.

SÉPTIMA MAZMORRA
Jefe: Aquamentus

Cuando salgas de comprar la carne, dirígete dos pantallas al sur, dos al oeste y una al norte. **Para que el agua desaparezca, tendrás que usar la flauta,** y así descubrir la entrada. Para conseguir **la brújula,** entra una habitación a la derecha, una arriba, y **revienta la pared superior con una bomba.** Ilumina la sala y mata a los esqueletos. Desde la habitación anterior, avanza dos salas a la derecha para conseguir una llave. Ahora vuelve hacia atrás, en concreto cuatro habitaciones a la izquierda, y pon una bomba en la parte superior. Si vas una a la izquierda y dos abajo encontrarás otra llave. Si después subes tres salas encontrarás **un saco de bombas más grande** donde llevar más cantidad. Cuando lo tengas, sal de la tienda, y avanza una a la derecha y dos arriba. Pon una bomba en la pared derecha y acaba con los gusanos de fuego para conseguir una llave más. Lo siguiente es ir dos habitaciones a la izquierda y una arriba, para encontrarnos con **un extraño ser que nos pedirá la carne** para pasar. En la siguiente estancia te encontrarás **el mapa,** y si entras por la puerta derecha, subes una sala y vas otra a la derecha, una llave. Vuelve dos estancias atrás, rompe la pared derecha, y mueve la piedra izquierda para entrar en el pasadizo. Dentro encontrarás **el candelabro rojo.** Cuando salgas del pasadizo, pon una bomba en la pared derecha. Ahora, si necesitas bombas, puedes ir por la puerta de arriba, y si no, **entra por la derecha y así te ahorras una llave** [12]. Te encontrarás con uno de los jefes anteriores, al que, como recordarás, puedes vencer **usando la flauta y tirándole bombas.** Una vez arriba, donde los dodongos, abre un hueco en la pared derecha, mueve esta piedra [13], entra por el pasadizo y pon una bomba en la pared este para ir



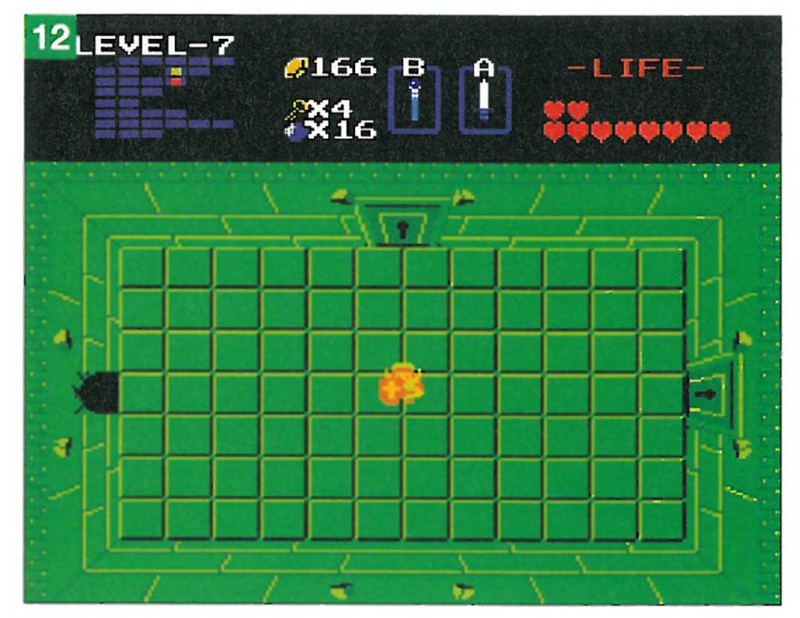
ESPADA MÁGICA (2)

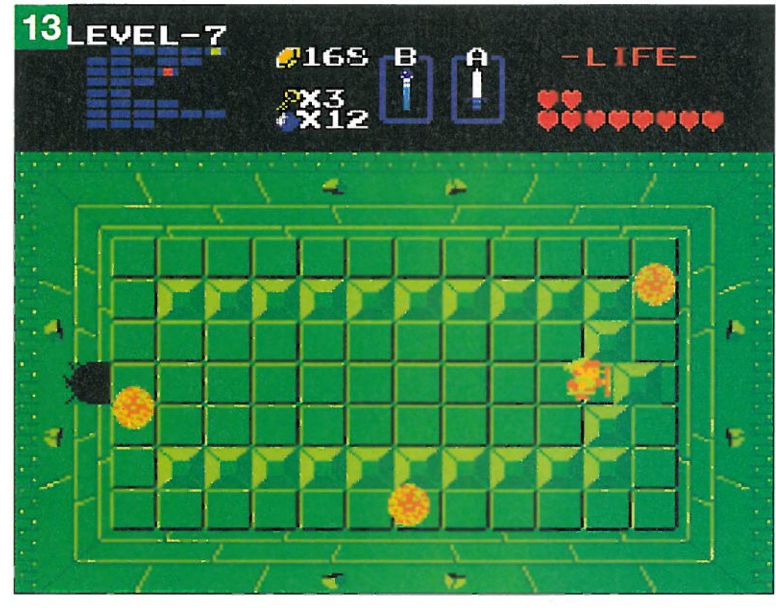
A

B

LOS DOS ÚLTIMOS CORAZONES

Para conseguir el cuarto corazón oculto, debes ir a la pantalla más al sureste de todo Hyrule, y subir dos. Cógelo usando la barca [A]. El último lo encontrarás dos cuadros más al norte, y de nuevo tendrás que usar la barca para llegar a la cueva. Ahora ya puedes ir a por la espada, que está en el cementerio, concretamente en la zona de tumbas más al noreste [B]. Abre la tercera tumba de la segunda fila y baja a por ella.













directo a por el jefe. De nuevo nos encontramos ante **Aquamentus, así que ya sabes cómo despacharlo.** No pierdas mucho tiempo y hazte con su correspondiente Triforce.

OCTAVA MAZMORRA
Jefe: Gleeok

Para llegar, sitúate de nuevo en la primera pantalla del juego, y ve una al este, dos al norte, tres al este, otra al este por el camino de arriba, una al sur y la última al este. Lo único que tienes que hacer es **quemar el arbusto que bloquea el camino para descubrir la entrada.** Ya dentro, encontrarás la primera llave si entras por la derecha. Y si luego vas por la izquierda, lo que te encontrarás será un jefe de mazmorras anteriores. Véncele y entra por el pasadizo de la sala siguiente para hacerte con **el libro mágico.** Ya en la primera habitación de la mazmorra entra por la puerta de arriba, vuelve a **derrotar una vez más a Manhadla** y atraviesa la pared de arriba, previa bomba. Tras matar a los soldados y conseguir una llave, entra por la derecha, **ilumina la sala y coge la brújula.** Retrocede dos salas a la izquierda, **usa el candelabro y hazte con otra llave** [14]. Sube arriba, acaba con Gohma, entra por la derecha, sube una habitación más y, tras romper la pared de arriba, tendrás que derrotar a Manhadla por enésima vez si quieres **el mapa.** Cuando subas arriba, también te estará esperando Gohma una vez más. Entra por la derecha, acaba con los enemigos y **mueve el bloque de la izquierda** [15]. **Entra y coge la llave mágica.** Vuelve a la sala donde encontraste el mapa, y ve una sala abajo y otra a la derecha. Entra por el pasadizo y, cuando salgas, pon una bomba arriba para enfrentarte con otro viejo conocido, **Gleeok. Acaba con él como hiciste la vez anterior y coge el fragmento** de oro. Ánimo, que el próximo calabozo ya es el último.

RESCATANDO A ZELDA

Por fin ha llegado el momento. Para llegar a la mazmorra de Ganon, viaja, desde el principio del juego, una pantalla al este, cinco al norte, una al oeste, dos al norte (cruzando el río para alcanzar las escaleras) y dos al oeste. Coloca una bomba bajo la roca izquierda y **prepárate, que vas a sufrir** para llegar hasta la princesa.

GUARIDA DE GANON
Jefe: Ganon

Ve una sala arriba y otra a la izquierda. Acaba con los enemigos y pon **una bomba en la parte de arriba.** Mueve la piedra izquierda y atraviesa el pasadizo. Entra por la derecha y abre un agujero en la pared de abajo. Haz lo mismo en la siguiente habitación y llegarás a **la brújula,** previa derrota de los enemigos. Regresa dos salas arriba y entra por la derecha. **Acaba con el enemigo alado** [16], baja un sala y acaba con las sombras en forma de gota. Rompe el muro derecho, y tras acabar con un enemigo idéntico al anterior, recibirás **el mapa.** Ahora sube dos habitaciones **a base de romper paredes, acaba con todos, y baja por el pasaje para conseguir el traje rojo.** Sal del pasadizo, y ve dos salas abajo, una a la izquierda y dos arriba. Sigue el consejo del sabio y rompe el muro de la izquierda. Mueve la piedra izquierda y entra por el pasaje. Avanza dos habitaciones a la izquierda, vuelve a matar a nuestro amigo alado y baja las escaleras. Cuando salgas, rompe la pared norte para entrar en una estancia donde **debes mover la piedra de la fila de en medio.** Encontrarás el camino hacia **las flechas de plata.** Vuelve a salir y retrocede hasta el último pasaje por el que viniste. Sube tres habitaciones y rompe la pared izquierda. **Empuja la piedra izquierda y entra por las escaleras** [17]. Al salir, vuela el muro izquierdo y vuelve a entrar por un nuevo pasadizo. Acaba con un nuevo enemigo y sube a por Ganon. En el cuadro de al lado tienes las claves para acabar con él, pero el juego aún esconde alguna que otra sorpresa. Después de terminarlo puedes jugarlo de nuevo, pero en esta ocasión la mayoría de las cosas están escondidas en lugares distintos. **Hyrule es el mismo, pero la aventura es otra. ¿Estás preparado... de nuevo?**

EL COMBATE FINAL

A

B

GANON: LA MÁS GRANDE DE TODAS LAS BATALLAS

Al fin vas a ser el protagonista del primer combate que enfrentó a Link y a Ganon. Para derrotar al demonio, intenta adivinar dónde está por el lugar del que vienen las bolas. Golpéale con la espada y, cuando se ponga de color oscuro, lánzale una flecha de plata [A]. Entra a la sala de arriba, congela el fuego y rescata a la Princesa Zelda [B]. Ahora podrás volver a jugar la aventura, pero esta vez todo será más difícil.



METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

EXCLUSIVO GAMECUBE



- Evita sus puntos fuertes y aprovéchate de los débiles.
- Equípate con las armas necesarias para cada batalla.

CÓMO VENCER A LOS JEFES MÁS CHUNGOS

REVOLVER OCELOT

- **Situación:** Segundo sótano del primer complejo, junto a la armería. Tendrás que abrirte paso volando los muros sin pintar con cargas de C4.
- **Punto fuerte:** Su revolver.
- **Punto débil:** Su revolver descargado.
- **Armas requeridas:** Socom.

La estrategia de este pistolero soviético es **dar vueltas a las cuatro columnas** que delimitan el área que no podemos cruzar (si no queremos que el rehén vuele en pedazos). Mientras, nos irá disparando, por lo que debemos mantenernos en movimiento **corriendo tras él.** Es posible alcanzarle y, si ves que te saca poca ventaja, prueba a dispararle justo tras doblar una esquina. Pero lo que queremos es que nos dispare **hasta quedarse sin balas,** cosa que conseguiremos más rápido cambiando la dirección de nuestra persecución a menudo. Una vez haya disparado seis balas, intentará recargar. Ése es el momento en el que nos situaremos **entre dos de las columnas y buscaremos a Revolver Ocelot con la vista subjetiva** y nuestra Socom en mano. Estará tras alguna de las columnas y sólo **podremos ver la parte superior de su cabeza,** pero eso es **suficiente para colocarle un disparo** (más, si sois rápidos) que mine rápidamente su energía [1]. Por último, aprovechad para **reventar de un tiro alguna tubería cercana** que lo ciegue antes de que pueda disparar, o corred y repetid lo anterior cuando recargue.

Truco marrullero. *Si encaramos a Revolver Ocelot con la vista subjetiva cuando sólo le queda una bala, recargará delante de nuestras fauces, aunque es posible que esa última bala nos hiera. Pero será la única, porque, disparándole a la cabeza con cierta regularidad, ninguno de sus disparos posteriores nos dará. Recomendado para una victoria rápida, aunque con probabilidades de recibir un balazo.*

M1 TANK

- **Situación:** La estepa helada entre los dos primeros complejos, tras superar los sensores invisibles.
- **Punto fuerte:** Zambombazos a larga distancia y ametralladora.
- **Punto débil:** El soldado que maneja la ametralladora.
- **Armas requeridas:** Granadas Chaff, granadas de mano, minas Claymore.

Lo primero que debemos hacer es **lanzar una granada Chaff para que el sistema de detección del tanque no nos localice** y, por consiguiente, no nos suelte un zambombazo en cuanto salgamos a campo abierto. Recuerda **lanzar una Chaff cada vez que te alejes del tanque** para coger munición. Aprovecha para **poner un par de Claymore por el camino** según te acercas [2] (pero deprisita, que las Chaff no son eternas). **Cerca de la zanja central** estarán bien puestas, pero recuerda no pisarlas. Una vez en la corta distancia, comienza a lanzar granadas. La mejor táctica para colarlas en la escotilla (justo donde está el artillero) es **lanzarlas de cerca cuando el tanque esté parado.** Un toquecito al botón bastará para que Snake enceste la granada limpiamente. Cada vez que consigas herir al artillero, éste se esconderá unos segundos. Nosotros aprovecharemos para colocar alguna Claymore más cerca del tanque y así restarle movilidad (cuanto menos se mueva, más fácil es colar la granada). Una vez despachado el primero, saldrá **el segundo artillero, que tiene peor lechuga que el anterior y dispara ráfagas más largas.** Para esquivarlas nos bastará con girar alrededor del tanque. Si os pillan desprevenidos siempre podéis rodar hacia un lado para esquivar los disparos. Tres granadas más y fuera.

Truco marrullero. *Al comienzo del enfrentamiento, el tanque tiene mucha movilidad y puede arrollarnos. Para evitarlo, coloca una Claymore justo cuando vaya a arrollarte y, además de pararlo en seco y dañar su oruga, la explosión no te afectará. Qué cosas, ¿eh?*

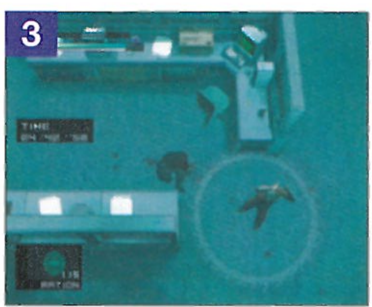
NINJA

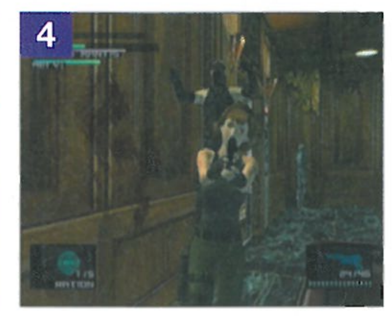
- **Situación:** Segundo sótano del segundo complejo, el almacén nuclear. Tras cruzar la zona con el suelo electrificado y el gas.
- **Punto fuerte:** Espacios abiertos.
- **Punto débil:** Saltos.
- **Armas requeridas:** Puños, granadas Chaff.

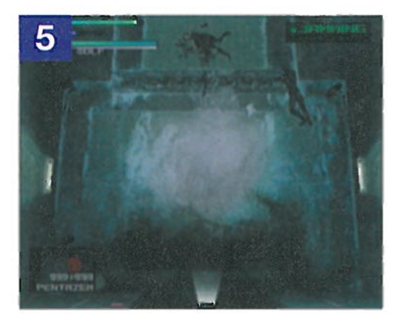
Comienza **cruzándole la cara tranquilamente a puñetazo limpio.** En esta fase atacará poco y mal. Tras un par de golpes, guardará la Katana y comenzará lo difícil. Te buscará corriendo y te atacará en cuanto te tenga enfrente con **golpes rápidos y de gran alcance.** Manténte en la salita central (donde está la Cube) para que salte desde fuera. Es al caer del salto [3] cuando debemos **propinarle tres golpes y correr,** poniendo de por medio alguna mampara (para que vuelva a saltar). Si lo ves difícil, siempre puedes soltar **una Chaff, que paraliza al Ninja por unos segundos y permite golpearlo tranquilamente.** Tras otra tanda de golpes comenzará el juego del escondite. El Ninja **utilizará su camuflaje óptico y se esconderá en algún rincón.** La primera vez es fácil porque nos indican su paradero. Y las siguientes son cuestión de agudeza visual ya que, si bien es transparente, su silueta es visible. Si no consigues encontrarlo en un tiempo razonable,

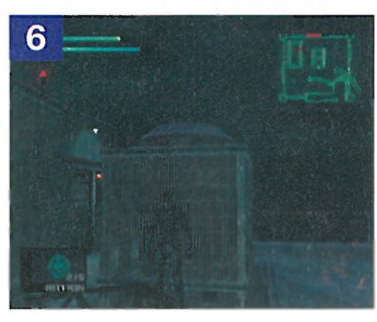












corre, porque golpeará él. Cuando su barra de energía esté bastante perjudicada comenzaremos la última fase. **Acércate al Ninja de frente y sin miedo, y pasa de largo.** Desaparecerá para reaparecer al momento a tu espalda. **Esquiva su puñetazo rodeándolo y propínale tres galletas.** Toma distancia y... vuelta a empezar.

Truco marrullero. *Una buena provisión de granadas Chaff nos posibilitará minar buena parte de su energía sin mover un dedo, aunque no es viable matarlo sólo con este sistema.*

PSYCHO MANTIS

- **Situación:** Primer sótano del almacén nuclear, tras encontrar a Meryl en el servicio de mujeres.
- **Punto fuerte:** Puede leer tu mente y esquivar tus ataques.
- **Punto débil:** Las dos estatuas a ambos lados de su despacho. Los demás puertos para conectar el mando de tu GameCube.
- **Armas requeridas:** Puños, Socom o Famas.

Lo primero es calmar a Meryl, pues está poseída por Mantis y, para colmo, nos estaba tirando los tejos hasta que nos apuntó con su automática. Podemos **tumbarla a puñetazos o dispararle somníferos** (mucho más efectivo lo segundo) Acto seguido Mantis nos hará un numerito de circo con la tarjeta de memoria y el mando... y a combatir. Al principio no podremos ni tocarle, pues esquiva golpes y balas. Para solucionar esto, podemos tomar dos líneas de acción. La primera es fácil: **desconecta tu mando del puerto uno y colócalo en el puerto dos** de la consola. ¡Voila! ¡Psycho Mantis ya no puede predecir lo que haremos! El segundo método es más complicado: ve a **las estatuas que tienen la cara tapada con tiras negras y descerrájales tres o cuatro disparos EN LA NUCA, justo debajo de donde terminan las tiras** (puedes dispararles durante eones y no romperlas si no aciertas en ese punto) apuntando con la vista subjetiva. Las cabezas se romperán y obtendremos el mismo efecto que con el otro método. Para luchar con Mantis, es bueno saber que los objetos que mueve por la habitación volverán a su lugar de origen o se romperán en cuanto les disparemos. Aunque **la vista subjetiva no puede usarse durante mucho tiempo,** pues nos controlará, **da tiempo a apuntarle a la cabeza** y así bajarle deprisita la energía. Cuando vuelva a levantar a Meryl, la volveremos a sedar [4], al igual que cuando intente que la chica se suicide. Después toca **esquivar, primero, sus bolas de rayos** para, rápidamente, **dispararle antes de que se teletransporte.**

Truco marrullero. *Si disparamos a los objetos que suele mover cuando están en su sitio, podremos comprobar que algunos, como los jarrones, libros, o cuadros, se rompen. Ataca al mobiliario antes de que él te ataque a ti.*

SNIPER WOLF (1)

- **Situación:** Tras cruzar la zona cavernosa poblada por lobos y la zona minada en compañía de Meryl.
- **Punto fuerte:** Su puntería.
- **Punto débil:** Tu puntería.
- **Armas requeridas:** PSG1, Pentazem.

Lo primero es colocarse en una de las dos esquinas, tumbado, para ofrecer menor blanco [5]. Luego, equiparse el rifle de francotirador y buscar en **el primer piso de la torre** que ves al final del corredor donde Meryl yace herida. **Para apuntar cómodamente, utiliza Pentazem. No temblará el pulso y podrás poner el zoom al máximo** sin problema. Wolf suele esconderse tras una columna. Localiza en cual por el vaho que exhala. En cuanto aparezca, dispara y síguela. Si no le has acertado en un tiempo razonable desde que ella empezó a apuntarte, **quítate el arma, levántate, y escóndete.** En caso de que consiga dispararte, **desequípate el rifle y vuelve a equiparlo para volver a apuntar al primer piso.** Cuanto más cerca esté de morir, menor será el intervalo entre disparos, así que no la pierdas de vista. Por supuesto, intenta disparar a la cabeza.

Truco marrullero. *Según el lugar desde el que disparemos, podremos ver a Sniper Wolf mientras se esconde. Sólo será un atisbo de su pierna, o de su pelo, pero podremos dispararle para ir minando su energía.*

HIND

- **Situación:** Tras subir por la interminable escalera de la segunda torre hasta la azotea de la misma.
- **Punto fuerte:** Misiles, ametralladoras.
- **Punto débil:** Fácilmente localizable.
- **Armas requeridas:** Stinger.

Un buen lugar para hacerle frente son **los depósitos situados frente a la puerta de la azotea** [6]. Déjalos siempre entre el Hind y tú para no ser ametrallado muy a menudo.

Lo primero que te aconsejamos es **mirar en el radar dónde está el cacharro para luego localizarlo con el Stinger equipado.** Aparecerá en el visor del lanzacohetes como tres cuadrados que cambian de posición. Apunta a los tres hasta que uno de ellos cambie a color rojo y mantenlo hasta que el helicóptero haga una pasada y podamos verlo. En ese momento hay que **disparar y correr a esconderse, poniendo por medio los depósitos.** Dispara aunque vaya a salirse de tu campo de visión, pues el misil lo seguirá sin descanso. Poco después lanzará un misil a la parte inferior del escenario, lo que en realidad no nos importa demasiado. **Cambiará de táctica y se esconderá bajando su altitud.** Localízalo cuando aún esté abajo, **dispara en cuanto suba y puedas verlo, y refúgiate.** Una vez que su barra llegue a cero, apártate de los depósitos porque **el último misil va justo allí.**



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BEYOND GOOD & EVIL

Desbloquear minijuego de "Mármol": Recoge 88 perlas o más para desbloquear este minijuego.



BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus: Desbloquea el bonus en el menú de extras coleccionando todas las piedras de luz de cada Toa y completa un nivel.

Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.

CONFLICT DESERT STORM 2

Modo extremo: Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.

Curar a compañeros caídos, sin peligro: Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde esté. Entonces podrás acercarte para curarlo sin correr ningún peligro.



EL HOBBIT

Desbloquea diferentes armas: Para encontrar determinadas armas, sigue las siguientes instrucciones:

Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll, en el tercer nivel de la caverna.

Rocas lanzables: se encuentran en un manzano de entre una arboleda, situada en la colina del primer nivel.

Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre, al final del primer nivel.

FIFA SOCCER 2004

Desbloquear tercera equipación: Simplemente vence en las diferentes ligas para optener una tercera equipación de cada equipo, o sea:

- **Liga inglesa.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.
- **Liga francesa.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga alemana.** Vence a los equipos de esta liga.
- **Liga italiana.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir una tercera equipación.
- **Liga mundial.** Vence a todos los equipos de esta liga.
- **Liga española.** Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación que te falta.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:

- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con bikini.
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC merodeando por la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará hasta el máximo.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moguri y ve a la caravana de Blazin para activar el minijuego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

Mythril gratis: Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.



GOTCHA FORCE

Desbloquear distintos trajes de G-Red:

- **G-Red color original:** consigue completar el juego 3 veces.
- **G-Red color azul:** complétalo 4 veces.
- **G-Red color cristal:** ahora, 5 veces.
- **G-Red color plata:** consigue completar el juego 6 veces.
- **G-Red sombra:** pues no, no son 7. Ahora son 8 veces.
- **G-Red sombra Neo:** consigue completar el juego 9 veces.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos de Equipo: Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch: Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con muchos combos, verás subir la barra una barbaridad.

Jugar la World Cup: Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts, utilizando solo a una de las casas.



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Accesorios y armas:

- **PISTOLA DE ORO:** en el menú pausa pulsa X, Y, A, X, Y.
- **BATERÍA MEJORADA:** en el menú pausa X, B, B, A, X.
- **TRACCIÓN MEJORADA:** pulsa X, A, A, B, Y.
- **GRANADA EPM:** completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANADA FRAG:** completa la misión "Bajo Zero".
- **LLAVE NETWORK:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CAPA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **ARAÑA-Q:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **ARAÑA EXPLOSIVA:** completa la misión "Una Muestra de Fuerza".
- **NANO ARAÑA-Q:** completa la misión "Plan de Diavolo".
- **CUERDA DE RAPPEL:** completa la misión "Bajo Zero".
- **COCHE RC:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **DARDO SOMNÍFERO:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:** completa la misión "Tormenta de Arena".
- **VISIÓN TÉRMICA:** completa la misión "Bajo Zero".

Personajes multijugador: Consigue "puntos multijugador" completando misiones y/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos: Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- **TODAS LAS ARMAS:** 17 medallas de platino.
- **CAPAS:** 13 medallas de platino.
- **DOBLE MUNICIÓN:** 7 medallas de platino.





- **DOBLE DAÑO:** 9 medallas de platino.
- **MUNICIÓN LLENA:** 11 medallas de platino.
- **BATERÍA LLENA:** 15 medallas de platino.
- **PISTOLA DE PLATINO:** 1 medalla de platino.
- **MODO DE CONDUCCIÓN LENTA:** 25 medallas de platino.
- **MUNICIÓN INFINITA:** 23 medallas de platino.
- **BATERÍA INFINITA:** 19 medallas de platino.

KIRBY AIR RIDE

Desbloquear personajes:

DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL

- **Meta-caballero:** destruye 1000 cajas o más.
- **Rey Dedede:** gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos.
- **Kirby marrón:** usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto y 30 segundos.
- **Kirby verde:** usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces.
- **Kirby púrpura:** destruye a tus enemigos con un mismo vehículo, por lo menos 5 veces.
- **Kirby blanco:** construye un dragón y una hidra en el torneo.

DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER

- **Galax:** completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- **Meta-caballero:** consigue volar durante al menos 30 minutos.
- **Rey Dedede:** destruye 1000 enemigos o más.
- **Kirby marrón:** usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby verde:** cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.
- **Kirby púrpura:** completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- **Kirby blanco:** completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

Estrellas especiales:

- **Estrella sombra:** usa rápidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- **Estrella alada:** comienza el primero en una carrera y gánala volando.
- **Estrella bulk:** completa "Celestial Valley" en menos de 3 minutos y 20 segundos.

Desbloquear ítems:

- **Chikie:** colecciona 18 objetos diferentes.
- **Lartern:** termina todas las carreras el primero, sin usar ningún objeto.
- **Sorpresa pintoresca:** consigue al menos 500 objetos.

Reglas extra:

- **Solo ítems de ataque:** completa "Water" en menos de 56 segundos.
- **Solo ítems misteriosos:** completa en "Top Ride Race" una vuelta sin rebotar con ninguna pared y llega el primero a la meta.
- **Cambio de ángulo de cámara:** completa una vuelta en "Water" en menos de 10 segundos 50 décimas.

R: RACING

Coches gratis:
Para poder conseguir coches sin tener que dejarte la pasta comprándolos, simplemente entra en el modo "Racing Life" y juega un circuito en el que puedas escoger coche. Escoge un coche que no tengas, gana la carrera y "pa-ti-pa siempre".

ROGUE OPS

Introduce los siguientes códigos para conseguir estas jugosísimas bonificaciones:

Códigos:

- **PIES GRANDES:** derecha (3), izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda (3).
- **ARMA GRANDE:** X, X, X, X, Y, Y, Y.
- **BALLESTA EXPLOSIVA:** izquierda, derecha (2), izquierda, X, Y, R, L, X, Y, izquierda, derecha.
- **SNIPER EXPLOSIVO:** R, L, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), L, R, X, Y.
- **MITAD DE DAÑO:** X, X, Y, Y, izquierda (2), derecha (2), Y, Y, X, X.
- **SALTAR NIVEL:** R, X, R, Y, R, izquierda, R, derecha, R, L, L, X, L, Y, L, izquierda, L, derecha, X.
- **MATAR DE UN SOLO DISPARO:** Y, izquierda, derecha (2), izquierda, Y, R, L, Y, X, X.
- **ESQUELETO:** izquierda (3), derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha (3).
- **MUNICIÓN INFINITA:** X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, izquierda, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X.
- **VIDA INFINITA:** izquierda, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda, X, X.
- **CÁMARA ESPÍA INFINITA:** izquierda (2), derecha (2), L, L, R, R, X, X, Y, Y.
- **TOC INFINITO:** Y, Y, X, X, izquierda, derecha (2), izquierda, R, L, R.



SONIC HEROES

Desbloquear una historia extra:
Consigue recoger todas las esmeraldas del caos (las siete, vamos) y completa todas las historias del juego.

Nuevas carreras para 2 jugadores:

- **Batalla por equipos:** colecciona 20 emblemas.
- **Pantalla especial:** colecciona 40 emblemas.
- **Carrera anillo:** colecciona 60 emblemas.
- **Carrera "Bobsled":** colecciona 80 emblemas.
- **Carrera rápida:** colecciona 100 emblemas.
- **Carrera experto:** colecciona 120 emblemas.



TAK Y EL PODER JUJU

Códigos: Mientras estés jugando una partida, pausa el juego y ejecuta las siguientes secuencias para coseguir estas bonificaciones:

- **100 PLUMAS:** B, Y, X, B, Y, X, B, Y.
- **ABRIR TODAS LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS:** izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODOS LOS JUJU POWER-UPS:** arriba, derecha, izquierda, abajo, Y, X, B, abajo.
- **TODAS LAS PIEDRAS LUNA:** Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODAS LAS PLANTAS:** B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo (2).
- **TODOS LOS ORBES:** Y, arriba, izquierda, B, derecha, X, abajo, arriba.
- **MENÚ DE TRUCOS:** B, X, Y, Y, B, X, Y, Y.



WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas: En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otra arma secreta.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 88 78 78

NINTENDO 64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY

- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON

- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- F ZERO MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

NINTENDO GAMECUBE

- 1080º AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICIÓN. COLECC.
- LUIGI'S MANSION
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

NOTA: Los juegos destacados significan que son novedad en el sistema de ayuda telefónica. Cada mes la lista se irá ampliando con nuevos trucos y guías de juegos Nintendo.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

BUSCANDO A NEMO

Códigos:
Entra en el apartado códigos, dentro del menú de opciones, y escribe los siguientes códigos para visitar cualquier nivel en el juego de nuestro acuático amigüelo:

Nivel 2	HZ5I
Nivel 3	ZZ5I
Nivel 4	8061
Nivel 5	7KPI
Nivel 6	8JPI
Nivel 7	3N6J
Nivel 8	MP3K
Nivel 9	L67K
Nivel 10	45ZK
Nivel 11	3NGH
Nivel 12	4PHC
Último nivel	H0C0

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Cómo conseguir los Digimon ocultos:

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos en cualquier modo de dificultad.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los personajes básicos.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Cómo desbloquear personajes ocultos:
- **ANDROIDE N°16:** completa el modo torneo con el androide n° 18.
- **BROLY:** completa el modo "tourny" con el mismo personaje todo el tiempo.
- **BOO:** completa el modo torneo con Piccolo.
- **CÉLULA:** completa el modo torneo con el androide n° 16.
- **FREEZER:** completa el modo desafío con Vegeta.
- **GOTENKS:** completa el modo desafío con Gohan.
- **NAPPA:** completa el modo "tourny" con Vegeta.
- **RADIZT:** completa el modo "tourny" con Gohan.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Personajes Secretos.
Para poder reclutar a los personajes que aparecen a continuación, debes dejar algún hueco libre entre tus filas. El número máximo de personajes que puedes llegar a tener es de 24, así que, acoge a 23 o menos.
- **Ezel:** Después de la misión 23, ve a hablar con Ezel en Cadoan, y escoge la opción de Cotilleo. Te explicará que necesitan un mediador entre el palacio y la resistencia. Ve a la taberna y elige la misión "Reconciliación". Al concluirla, se unirá al grupo. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las que te ofrece anteriormente el propio Ezel: "La Resistencia" y "Nueva anti-ley".
- **Babus:** Tras terminar con las primeras 24 misiones, concluye la misión "Algo Perdido". Después entra en cualquier ciudad y verás a Babus en la taberna, buscando a Marche. Cuando llegue intentará convencerlo para que vaya al Valle de Ambar en su lugar, aunque finalmente irá el solo. En el momento en el que abandone la taberna, entra de nuevo en ella y compra la misión "Con Babus". Si no lo haces en este momento y viajas por Ivalice antes de entrar a la taberna, la misión no está disponible. Después del combate, Babus decidirá unirse a tu grupo.
- **Shara:** Tras concluir las primeras 24 misiones, haz la misión "Un grito". Después entra en cualquier ciudad, momento en el que Shara te preguntará si puede unirse a tu clan.
- **Ritz:** Tras concluir las primeras 24 misiones, compra la misión "Nieve asesina". Ritz te pedirá permiso para acompañarte en dicha misión, después de la cual se unirá al clan de Marche. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido varias misiones en las que participa Ritz, que son, "S.O.S." y "Viejos amigos".
- **Cid:** Se unirá al clan sólo cuando hayas completado las 300 misiones de las que consta la aventura.



ISS

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:
Gana la copa intercontinental con un equipo americano.

All-Stars asiáticos
Gana la copa intercontinental con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo, el campeón de la copa esa.

All-Stars mundiales
Gánala con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.

MAX PAYNE

Super poli, munición infinita y todas las armas:
Completa el juego al menos una vez en cualquier modo y ahora, en el menu de trucos, te aparecerán todos estos trucos nuevos.



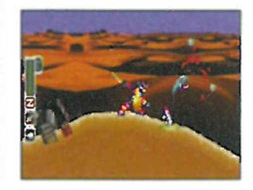
Disparo rápido:
Te habrás dado cuenta de que solo puedes lanzar una granada, un cóctel molotov o un M79, ¿no? Pues no. Si eres rápido, nada más lanzar algo, cambia de arma y vuelve a cambiar a la misma. Así podrás lanzar dos algos.

MEGAMAN ZERO 2

Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo... difícil. ¡Para jugones profesionales!

Forma Proto:
Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida desde tu partida grabada tendrás, disponible la forma Proto.

Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo. Para conseguirlo, selecciona el arma que no puedes cargar como arma secundaria, y empieza a cargar tu sable. Cuando esté cargado, cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargar el arma que antes no podías. Hazlo cada vez que quieras cargarla.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Desbloquear todos los coches y aumentos:
Para desbloquear todos los coches y todos los aumentos de los mismos, tienes que completar el modo "GO Underground" quedando el primero.



POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:
- **Fanghorn:** Completa el juego con todos los personajes.
- **Weathertop:** Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
- **Abismo de Helm:** Completa el juego con cualquier personaje.
- **Moria:** Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:
Completa el juego con dos o más personajes.

METROID: ZERO MISSION

Códigos:
Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:
- **255 misiles y todos los aumentos:**
  000000 000020 --y000 000001?
- **Código 12-k y 12-x con todos los "powerups":**
  XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- **Empezar con el "Suitless" de Samus:**
  000000 000020 000000 000020
- **Empezar en "Norfair" con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningun aumento, excepto los misiles:**
  SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
- **Misiles y vida infinitos y todos los aumentos:**
  NARPAS SWORD0 000000 000000



SONIC BATTLE

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para desbloquear las siguientes cartas que te hagan falta:
- **ALOGK:** carta de combo de Amy.
- **EKITA:** carta de combo de Chaos.
- **ZAHAN:** carta de combo de Cream.
- **TSUET:** carta de combo de E-102.
- **YU3DA:** carta de combo de Knuckles.
- **AHNVO:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos de Casinópolis:
- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de la Tabla de Samba:** Elimina a Knuckles en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.

STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:
¿Quieres saltar de fase en fase cual Jedi? Pues entra en "cheats" y pon los siguientes códigos:

Nivel de bonus	**RRV2**
Episodio 4	**TGHK**
Episodio 5	**8TV2**
Episodio 6	**TSB2**
Desbloquear todos los niveles y bonus	**4?6C**



STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **botón L, botón R, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas
En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.



YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100
Introduce **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

Créditos: Para verlos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.

Desbloquear Boosters: Para desbloquear los boosters no contarán las veces que pierdas o empates, sólo las veces que ganes.
- **Blue Millennium Booster.** Derrota al cazador extraño 10 veces.
- **Blue Premium Booster.** Derrota al cazador extraño 20 veces.
- **Blue Premium Booster.** Vence a Yami Yugi 20 veces.
- **Blue/Green Millennium Booster.** Gana a Strings 10 veces.
- **Blue/Green Premium Booster.** Vence a Strings 20 veces.
- **Dark Ruler Hades Booster.** Derrota a Bandit Keith 10 veces.
- **Gold Millennium Booster.** Gana a Odion 10 veces.
- **Gold Premium Booster.** Derrota a Odion 20 veces.
- **Green Premium Booster.** Vence a Simon 20 veces.
- **Guardian Sphinx Booster.** Supera a Pegasus 10 veces.
- **Jinzo Booster.** Derrota a Weevil 10 veces.
- **Orange Premium Booster.** Machaca a Yami Marik 20 veces.
- **Pink Premium Booster.** Supera a Yami Bakura 20 veces.
- **Purple Millennium Booster.** Gana a Umbra y a Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Derrota a Umbra y Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Vence al ordenador de duelos 20 veces.
- **Red Millennium Booster.** Gana a Arkana 10 veces.
- **Red Premium Booster.** Elimina a Arkana 20 veces.
- **Relinquished Booster.** Machaca a Rex Raptor 10 veces.
- **The Masked Beast Booster.** Supera a Maku Tsunami 10 veces.
- **Thousand-eyes Restrict Booster.** Gana a Bonz 10 veces.
- **Toon Summoned Skull Booster.** Consigue 10 victorias contra Espa Roba.
- **Yamata Dragon Booster.** Vence a Joey Wheeler 10 veces.

SHINING SOUL 2



Desbloquear modo de sonido:
En la pantalla de "Sega" sigue la siguiente secuencia: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Ahora, en la pantalla de título (donde salen todos los modos y opciones) mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A.



- GAMECUBE
- FINALES 2004
- CAPCOM
- AVENTURA DE ACCIÓN 3D

RESIDENT EVIL 4

Olvidaos de lo que habéis visto hasta ahora, olvidaos de los antiguos Resident. Porque lo que acaba de enseñarnos Capcom no tiene comparación. No es sólo que se haya reescrito el guión, se haya "prescindido" de los zombies o se hayan incluido nuevas cámaras, es que en realidad se ha dado un nuevo impulso a la saga. El nuevo escenario: año 2004, Umbrella ¿desaparece?, un pueblo en algún lugar de Europa con sus habitantes poseídos (¿por un nuevo virus?), empujados a eliminar al protagonista. Suena a misterio, delicioso misterio.

EXCLUSIVO GAMECUBE



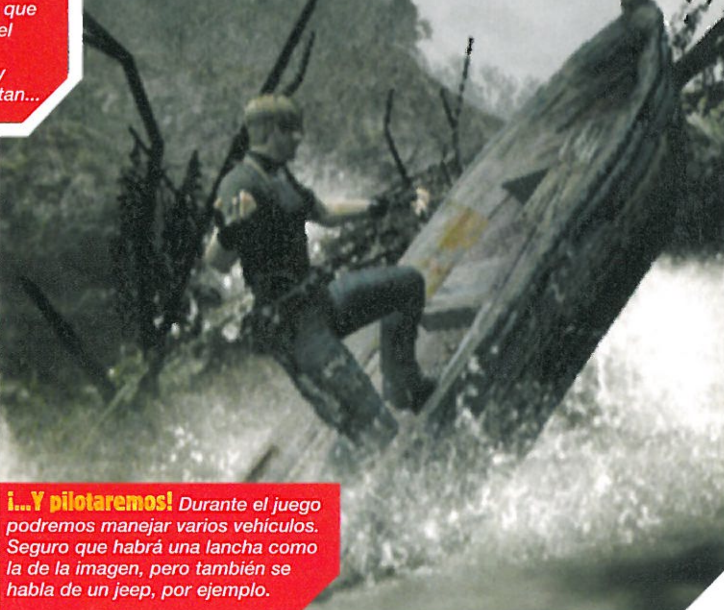
Sobrecogedor. *Aunque dicen que Umbrella no estará metida en el "ajo", a ver quién si no iba a manipular a un pueblo entero y crear este enemigo final tan... tan...*



Desde ahí. *El sistema de cámaras incluirá tres perspectivas. Una exterior y dos interiores, de las que una será subjetiva y la otra dejará ver el hombro del protagonista.*



Más listos. *Los habitantes del pueblo, nuestros nuevos enemigos, serán mucho más inteligentes que los zombies. Por ejemplo, atacarán en grupo, se ayudarán...*



¡...Y pilotaremos! *Durante el juego podremos manejar varios vehículos. Seguro que habrá una lancha como la de la imagen, pero también se habla de un jeep, por ejemplo.*



¡Al cine! Las secuencias FMV dejarán paso a escenas generadas con el motor del juego. El "feeling" de terror será aún más intenso, más creíble.

Detalles de todo tipo. Según la zona donde impacten los disparos, los enemigos reaccionarán diferente. Si les acertamos en la pierna, cojearán, por ejemplo.

NUEVO GUIÓN, NUEVO CONTROL, NUEVAS CÁMARAS, NUEVOS ENEMIGOS. ¡TE ASEGURAMOS QUE «RE4» TE VA A DEJAR FLIPADO!

¡A por ellos! Leon podrá usar diferentes armas, como pistola, rifle, granadas, o pelear con los enemigos en combates a puñetazos y todo tipo de patadas.

Dale ahora. El nuevo control se denominará "context sensitive". Según la zona o los objetos que haya, podremos realizar acciones diferentes con el mismo botón.

Olimar regresa al Planeta Pikmin en busca de aventuras.

- GAMECUBE
- JULIO
- NINTENDO
- ESTRATEGIA

PIKMIN 2

A su vuelta a la tierra, la compañía para la que trabaja Olimar ha quebrado. Ni corto ni perezoso, decide regresar al planeta de los Pikmin para conseguir tesoros que hagan resurgir su empresa. Así que aquí le tenemos de nuevo, esta vez en compañía de un asistente que va a permitir activar un modo multijugador (cooperativo y competitivo). No será la única novedad de «Pikmin 2». Anotad también dos especies nuevas de Pikmin, 60 tipos diferentes de enemigos, tiempo de acción ilimitado...

EXCLUSIVO GAMECUBE



Evolución. *Se ha utilizado el mismo motor gráfico, pero entre los nuevos niveles, el modo multi, los nuevos Pikmin y especies de enemigos, será un juego totalmente nuevo.*



Nuevos P. *Habrá dos nuevas especies de Pikmin, lo de color púrpura y unos blancos con los ojos de color rojo, cada uno con diferentes habilidades.*

En compañía. *Esta vez habrá un asistente que nos ayudará a recoger tesoros. Lo bueno es que podremos intercambiar el control de ambos en cualquier momento.*



¿Tranquilo? *No habrá tiempo límite esta vez. Olimar se ha cargado de aire de sobra. Pero eso no significa que no haya que conseguir 10.000 pokos lo antes posible.*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de portada + gastos de envío*



N.A.: Guía con mapas de «Resident Evil Zero». Soluciones para llegar al final de «Eternal Darkness».
Revista Pokémon: Extra 20 páginas consultorio OAK.



N.A.: Guía paso a paso + mapas de «Metroid Prime».
Revista Pokémon: Informe especial de la guardería y los movimientos Huevo en Rubí y Zafiro.



N.A.: Mapas y claves de «Zelda Wind Waker».
Revista Pokémon: 32 láminas con los entrenadores y Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Review gigante de «Pokémon Rubí y Zafiro».
Revista Pokémon: 50 estrategias para Rubí y Zafiro.
Póster: Los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro.



N.A.: Guía completa «Dragon Ball Legacy of Goku 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona suroeste.



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

LOCO POR LOS BUENOS RPG

Hola NA. Me llamo Oscar, tengo 23 años y unas dudas.
1. **¿Qué RPG van a salir para GC aparte de «Tales Of Symphonia» y «Baten Kaitos»?**
2. **¿Qué se sabe de «Paper Mario» y «Skies Of Arcadia 2»?**
3. **¿Qué survival horrors aparte del «Resident Evil 4» van a salir?**

Cyberoscar. Email.

NA. Oscar, amigo, hablas de esos juegos como si pertenecieran al pasado. Sin embargo puede que estos prometedores RPG de Namco no vean la luz hasta 2005. ¿Y aún así, todavía quieres que te avancemos otros RPG? Pues mira, ya que estás, es oficial que **«Zelda: Wind Waker 2»** se presentará en el E3. Nada se puede comparar con eso. Lo mismo, es decir que lo veremos en el E3, para «Paper Mario» de Cube, pero no hay tan buenas nuevas para «Skies 2». Sí, lo anunciaron, pero se nos quedó por el camino. De «RE4»... ¿otra vez dejándolo a un lado? Sin duda «RE4» va a ser una de las mejores cosas que le pasen a tu consola en navidades de este año (o principios de 2005, ojo). Pero si buscas compañía, quizá otro de Capcom, «Killer 7», podría ponerte los pelos de punta tanto o más que el otro.

LE TIRA EL FÚTBOL DE «EVOLUTION SOCCER»

Hola me llamo facundo y escribo desde un pueblo llamado Berga, de Cataluña. Mis preguntas son:
¿Al final se ha anulado «Driver 3» para GameCube?
¿Para cuándo «Metroid 2»?
¿Tendremos algún «Pro Evolution» para GameCube ?

Facundo. Berga (Cataluña)

NA. Qué tal, Facundo. No es 100% seguro que no vayamos a tener una versión GC de «Driver 3», pero desde luego no saldría al mismo tiempo que las otras, este verano. **«Metroid Prime 2»**, que también será otro de los puntazos reservados para el E3, estará listo en navidades. Ojalá también podamos ver en el E3 el nuevo ISS para GC que ha salido en Japón: «Winning Eleven 6 Final Evolution». Dicen que es una pasada.

¡QUÉ RISA!
por daniel moya



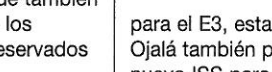
LA CARTA DEL MES

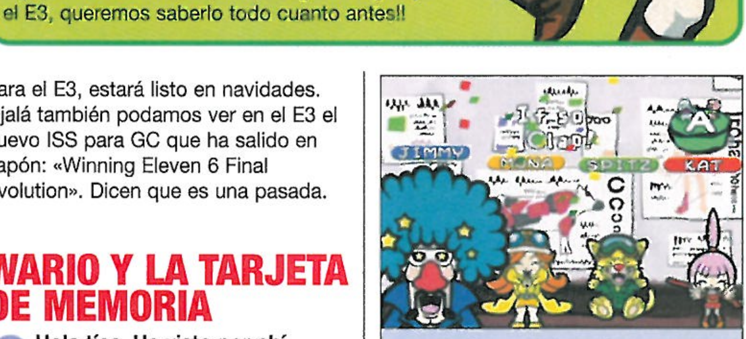
LINK SE PASA A LA NUEVA DS

Hola N.A. Quería que me contarais los últimos movimientos de Nintendo con uno de sus juegos más exitosos, Zelda. Sé que se presentará en el E3 un nuevo «Wind Waker» pero, ¿habrá sorpresa extra?

Javier Doménico. San Sebastián.

NA. Hace unos días se ha celebrado en San José, California, la esperada convención de desarrolladores 2004 (conocida como GDC). Uno de los conferenciantes fue **Eji Aonuma**, el productor de «Wind Waker», quien habló sobre la historia de Zelda. Además de datos muy interesantes sobre la trayectoria de todos los juegos de Zelda, Aonuma avanzó que está en desarrollo un nuevo Zelda para Nintendo DS. Por aquí ya sabíamos que habría «Wind Waker 2», pero es que además hemos oído (rumores, eh, que conste) que ambos juegos podrían ser compatibles. O sea que DS se comunicaría de alguna manera con GameCube. ¡¡Que llegue ya el E3, queremos saberlo todo cuanto antes!!





«Wario Ware» de GameCube va a hacernos pasar ratos tan divertidos como la versión de Game Boy.

WARIO Y LA TARJETA DE MEMORIA

Hola tíos. He visto por ahí algunas pantallas de «Wario Ware» de GameCube. ¿Qué me podéis contar del juego? Otra cosa. ¿Hay alguna tarjeta de memoria que guarde más partidas que la memory card 59? Gracias por responderme.

Carlos Bravo. Madrid

NA. Mira, otro que ha flipado con las "cositas" de Wario. No nos extraña, aquí hay verdaderos fans del juego de GBA: menudas risas que se echan en la redacción. Por eso hemos disfrutado con el anuncio de la versión para GC, que ya está disponible en USA por sólo 30$ (unos 24 Eur.), y que bien podría llegar aquí después del verano. Su nombre es **«Wario Ware Inc. Mega Games Party»** y promete diversión infinita con minijuegos increíbles para multiplayer, y un modo exclusivo para un jugador. ¡¡Prepara tus reflejos, Carlos, que dentro de poco los vas a poner a prueba!! Respecto a la tarjeta, sabes que además de la 59 existe la Memory Card 251, con 16 Mbits de memoria, que permiten manejar 251 bloques (imprescindibles

para juegos como «Final Fantasy Crystal Chronicles»). Si estás pensando en comprar una, echa un ojo al nuevo Mega Pak de Pokémon Colosseum, porque te la llevas incluida. Pero si aún así no tienes suficiente, tranquilo porque Nintendo está desarrollando un nuevo modelo, **Memory Card 1019,** con capacidad para salvar 17 veces más que la 59. Podría estar lista en breve en Japón.



Esta página la hemos sacado de la revista japonesa VJUMP, donde ha salido la primera noticia sobre el nuevo Final Fantasy para GameCube.

GAMEBOY FOREVER

Saludos a toda la redacción de Nintendo Acción y gracias por publicar esta revista. Me gustaría que me dijerais si cuando salga la nueva DS van a parar de hacer juegos de GBA. Y también querría saber si servirán los mismos juegos.
Raúl Fenero. E-mail.

NA. Qué tal Raúl. Gracias a ti por comprar la revista cada mes, y por leértela de arriba abajo. Nintendo DS será una máquina independiente a GameCube y Game Boy Advance. Así que no debes temer que no salgan más juegos de GBA. Al contrario, GBA es un éxito de ventas, ¿por qué no hacer juegos para ella? Por cierto, ¿a que no sabes el último rumor? Pues que podremos jugar con los cartuchos de GBA en DS. Pero no lo sigas al pie de la letra: no hay nada confirmado.

SIN TRUE CRIME, PERO CON FF

Hola coleguillas: el otro día me fui al centro mail y pregunte por «True Crime» de Cube y me dijeron que estaba descatalogado, ¿es verdad? Y otra cosa, ¿van a sacar mas final fantasy y metal gear para gamecube? Gracias.
J.P. E.mail

NA. Cómo va, J.P. Nos hemos puesto al habla con Proein y, "efectiviwonder", el juego está descatalogado. Si quieres algo de coches, te ofrecemos «R:Racing» o «NFS Underground», y si buscas acción y disparos, ¿has visto el bajón de precio de «Enter the Matrix»? De Final Fantasy tenemos novedades. Según la revista japonesa VJUMP, un nuevo FF, titulado **«Guilty Wing»**, estaría listo para ser presentado en el E3. Square-Enix no dice ni mú, claro, pero estad atentos que cuando el río suena... ¿Ya quieres un nuevo «Metal Gear«? ¿Pero ya te has comprado «Twin Snakes», y te lo has pasado?

¿QUÉ FUE DE...?

Hola N.A. Somos dos amigos de Huelva, y nos gustaría que nos aclararan un par de dudas. Primera, ¿tendremos «Harvest Moon» en España? Y segunda, ¿qué están haciendo ahora los geniales programadores Free Radical Design?
Juan & Mike. E-mail

NA. Buenas nintenderos, bienvenidos y gracias por preguntar y por sugerir. Lo de las demos ya sabéis que es imposible de momento, y no precisamente porque nosotros no estemos interesados. En fin, vamos a por las preguntas. La versión GC de «Harvest Moon» no saldrá con seguridad en España, tal como nos ha anunciado Ubisoft. Respecto a Free Radical, nos encanta que nos preguntéis por los buenos programadores. Ya sabéis que ellos hicieron «Golden Eye» de N64 cuando eran parte de Rare, y también que son responsables de «Time Splitters 2». Bueno pues ahora andan liados con dos proyectos: «Second Sight», un shooter 3D del que os ofrecemos las primeras imágenes, y «Time Splitters 3», que lanzará EA también para GameCube a finales de este año.


«Second Sight» es el nuevo proyecto de los programadores de «Time Splitters 2», Free Radical Design.

LOS TEMAS DE MODA: DS Y COLOSSEUM

Hola a los de NA, soy una fanática Pokémon y tengo algunas preguntillas, para que me las respondáis:
1. ¿Sabéis si, cuando vaya a salir a la venta en España «Pokémon Colosseum» lo hará con una especie de pack?
2. ¿Tenéis alguna ideilla más sobre la nueva consola Nintendo DS? Si es así decidlo, eh?
3. El mejor dibujo de la Zona Zero debería ganar un premio, ¿no? Sería lo mejor, así la gente se animaría más. ¿Se pueden enviar dibujos escaneados por e-mail? Seguid así NA!!!!!!!!!!!
Natalia Díaz Sánchez. E-mail.

NA. ¡Pero qué lectores más majos! Bien informados, preparados y haciendo críticas constructivas. Gracias Natalia, así da gusto. En la Revista Pokémon puedes informarte sobre el nuevo Mega Pak de Colosseum. ¿Eres adivina o qué?, ¿cómo sabías que iba a salir un pack con el juego, la consola, tarjeta de memoria 251, Pokémon Box...? Por sólo **160 Euros.** ¡Flipante, verdad! Sobre la DS, unos cuantos datos de "picoteo": los estudios japoneses, como Sega, Namco y Capcom, ya cuentan con el kit de desarrollo; en la parte técnica se habla de entre 120.000 y 150.000 polígonos/seg.; parece que se ha visto una demo de «Mario 64» funcionando en la consola; habrá transmisión de datos wireless (sin cables); y lo ultimo es que será capaz de soportar vídeo comprimido. El E3 está al caer y allí lo sabremos todo. Para terminar, sí, habrá un regalo flipante para el dibujo del mes, pero todavía es Alto secreto. Y sí, también podéis enviar dibujos por email a: **nintendoaccion@hobbypress.es**

EL ARTISTA DEL MES



Miguel Arcos Campillo, de Madrid, nos ha mandado su especialísima visión de cómo será el próximo «Resident Evil 4» para Cube. Esperemos que haya otros 37 Resident, por lo menos, para seguir partiéndonos los costillares con sus dibujos.



BUENOS JUEGOS ENTRE JUNIO Y JULIO, PARA CUMPLEAÑOS.
«Pikmin 2», «Spiderman 2» y quizá «Splinter Cell 2».

¿QUÉ HAY DE CIERTO EN EL RUMOR DE UN NUEVO «PRINCE OF PERSIA»?
Parece que ya ha dejado de serlo para convertirse en noticia, pues podría estar listo en Navidad, nada menos...

¿CUÁNDO LLEGA EL GENIAL «BOKTAI» A GBA?
Parece que finalmente será a lo largo del mes de junio.

¿UN NUEVO «PHANTASY STAR ONLINE»?
Sí, la tercera parte ya está lista, pero no sabemos si llegará finalmente a España.

HAY RUMORES SOBRE »BUSCANDO A NEMO 2»...
Tómatelos en serio, THQ prepara una nueva entrega para GBA este otoño.

¿QUÉ PASA CON «MARIO TENNIS» DE GAMECUBE?
Que lo veremos en 2005.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



¡Un REGALO EXCLUSIVO con la colección de Pokémon en 3D!

PÓSTER GIGANTE DE POKéMON COLOSSEUM

El mes que viene vas a flipar en con el doble póster de Colosseum que te regalaremos. Con los mejores Pokémon del modo batalla y del modo historia.

Pokémon Colosseum

Este diseño de póster es provisional. No tiene porque corresponder con el diseño final que aparecera en la revista del mes próximo.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer

EMPEZAR DESDE ZERO...

...ES OTRA HISTORIA



Hay muchas aventuras, pero ninguna como la historia completa de la primera misión de Samus Aran. Busca el camino por las laberínticas cavernas del planeta Zebes y sálvalo de la nueva amenaza que se cierne sobre el universo.

Vuelve el héroe... y eres tú.

METROID ZERO MISSION

Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es